

**MUNDO DO**

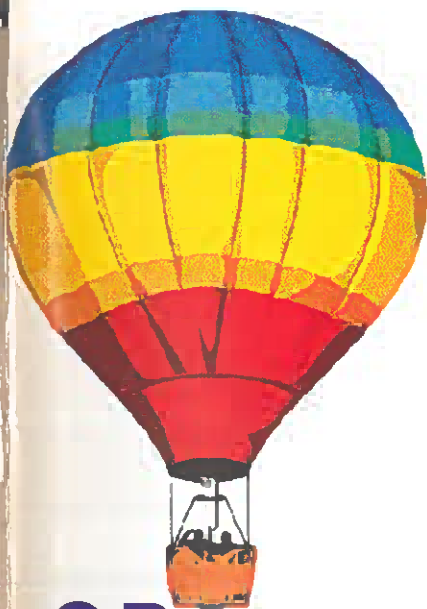
# CD-ROM<sup>®</sup>

**Informática Prática e Descomplicada**

## CorelDRAW 8

**Teste a nova  
versão do mais  
famoso programa  
de arte**

**COMPLETO  
por  
30 dias**



## 2 Programas Completos

### MEMORIZADOR ELECTRÓNICO

Para acentar os seus compromissos no PC

### TESTE DE QI

Para medir o seu quociente de inteligência

## Internet

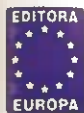
Proteja o seu computador dos vírus que podem vir com os ficheiros retirados da rede mundial



## Jogos Fantásticos

**Team Apache**, simulador de combate aéreo com helicópteros ☐ **Incubation**, tente sair de uma floresta cheia de armadilhas e insectos gigantes ☐ **Batalha espacial** ☐ **Futebol** ☐ **Bilhar virtual** ☐ **Batalha naval** ☐ **Animaniacs** ☐ **Pinball** ☐ **Guerra de robôs**

**E muito mais...**



Mensal  
Ano 2 N.º 23  
Setembro 98  
950\$00

VENHA CONHECER  
A PRIMEIRA REVISTA DE  
INTERESSE GERAL SOBRE PORTUGAL



NUMA BANCA PERTO DE SI!



**Directores:**  
Aydano Roriz  
Abílio P. Cunha

**EDITORA**  
VOLTA AO MUNDO

**Director:**  
Paulo Ferreira

# MUNDO DO CD-ROM

**Informática Prática e Descomplicada**

SETEMBRO 86

**Editor e Director Responsável**  
Aydano Roriz

**Redacção**

**Director de Redacção:** Roberto Araújo

**Editora Assistente:** Silvana Altafini

**Redactor:** Luiz Siqueira

**Jornalista Responsável:** Roberto Araújo MTb. 10.766

**Chefe de Arte:** Jefferson Silva

**Assistente de Arte:** Welby Dantas

**Colaboraram nesta edição**  
Alberto Dinis e Paulo Caeiro

**Produção do CD-ROM**

Europa Multimídia

Rua MMDC, 121

Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17

Fax: (00.55.11) 867 85 83

CEP: 05510-21 - São Paulo, SP - Brasil

**Director Operacional**

Abílio Cunha

**Publicidade**

Luís Ferreira (Director)

Helena Ponte (Coordenadora)

Cláudia Martins (Secretária)

Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º - 1600 LISBOA

Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95

**Produção**

António José Carvalho (Director)

Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

**Marketing**

Ana Barbado

Sofia Campos

**Atendimento ao Assinante das 9 às 13h**

Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 36 89

**Contacto:** Rita Cerdeira

**Suporte Técnico**

Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

**Endereço Electrónico**

voltaaomundo@mail.telepac.pt

**Propriedade**

Volta ao Mundo - Editora de Publicações, SA  
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas  
registradas da Editora Europa Ltda.  
(ISSN-0104-8732)

**Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade**

Rua Carlos de Oliveira, 3 2º - 1600 LISBOA

Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

**Pré-impressão**

V.J. - Fotocomposição, Lda.

Rua Bernardino Ribeiro n.º 41/43 - 1150 LISBOA

**Impressão**

Avenida Gráfica

Severo Ochoa, 2891 - Leganés - Madrid - Espanha

**Papel Miolo: Galerie Brita 70gr**

Fornecido por Kirkeni/Metsä Serla

Telefone: (01) 799 10 80 / Fax: (01) 799 10 89

**Embalagem**

Transborba, Lda - Telefone: (01) 426 74 50

**Distribuição**

Vasp, Lda.

Complexo CREL, Bela Vista, 4º Piso - Massamá

**Mundo do CD-ROM** é uma publicação mensal da

Volta ao Mundo - Editora de Publicações, SA.

O CD-ROM e o suplemento Os Melhores Endereços da Internet,  
são partes integrantes desta edição, não podendo ser vendidos  
separadamente. A Editora Volta ao Mundo  
não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Depósito legal: n.º 104056/96

Registado no Instituto de Comunicação Social

n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997

Interdita a reprodução de textos e imagens por quaisquer meios



Tiragem: 30 000 exemplares

*Se tudo muda, uma revista de informática jamais pode parar. É por razões assim que a cada mês encontra tantas novidades na sua Mundo do CD-ROM. E agora esta sua revista vai mudar mais ainda. A partir desta edição ela torna-se totalmente portuguesa. Isto porque, a Mundo do CD-ROM era fruto de uma parceria entre a portuguesa Editora Volta ao Mundo e a brasileira Editora Europa. Para melhorar a sintonia com as suas necessidades, caro leitor, enquanto português, a Volta ao Mundo assume integralmente a responsabilidade do projecto.*

*Apesar da minha origem portuguesa, da qual muito me honro, a minha morada é no Brasil e isso não é a mesma coisa que caminhar diariamente pelas encantadoras ruas de Lisboa ou do Porto, indo ou voltando do trabalho, acedendo à Internet, indo a lojas e tantas outras coisas. E isso é fundamental para aprimorar cada vez mais a revista.*

*Mas devo acrescentar que esta foi uma experiência fascinante. A parceria com os profissionais Alberto Dinis e Paulo Caeiro, sediados em Lisboa, foi sempre agradável e gratificante. Sem falar é claro de Paulo Ferreira, director aqui da Volta ao Mundo, que agora poderá sentir a Mundo do CD-ROM integralmente sua e assim perceber as necessidades dos leitores de uma forma ainda mais completa. Tudo muda.*

*Uma fase da Revista Mundo do CD-ROM está terminada.  
Viva a nova fase!*

**Roberto Araújo**

**Director de redacção**

araujo@europanet.com.br

## SUMÁRIO N.º 23

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| <b>Dicas e Truques</b> .....        | 4  |
| <b>Upgrade</b> .....                | 6  |
| <b>DVD</b> .....                    | 12 |
| <b>Como Usar o seu CD-ROM</b> ..... | 14 |
| <b>Programas Completos</b> .....    | 16 |
| <b>Aplicativos</b> .....            | 18 |
| <b>Lazer</b> .....                  | 30 |
| <b>Jogos</b> .....                  | 40 |
| <b>Guia do CD-ROM</b> .....         | 50 |

### ATENDIMENTO AO LEITOR

Telefone: (01) 721 73 71 (10:00 às 12:00 horas, dias úteis)



(01) 721 03 90



Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º  
1600 LISBOA



FAX (01) 727 36 89



**Endereço Electrónico:** voltaaomundo@mail.telepac.pt

# Dicas &



## DICAS DOS LEITORES



**Warcraft II: jogo de estratégia no qual deve construir um império e fazê-lo progredir.**

### WarCraft II

**S**e estiver com muitos problemas para superar os níveis de *Warcraft II* use os códigos abaixo, enviados pela leitora **Patrícia Lopes**, de Viseu. Assim, poderá trapacear o jogo e vencer facilmente. Para usar os códigos, carregue em *Enter*, em qualquer instante do jogo, escreva aquele que quer usar e tecle novamente *Enter*.

**TIGERLILY** – passa de nível.  
**EVERY LITTLE THINGS SHE DOES** – melhora todas as magias.  
**GLITERING PRIZES** – soma 10 mil de ouro e óleo e 5 mil de madeira.  
**HATCHET, AXE, OR SAW** – aumenta a velocidade dos cortadores.  
**IT IS A GOOD DAY TO DIE** – activa a invencibilidade.  
**NEVER A WINNE** – cancela a vitória para que possa continuar em jogo.  
**NOGLUES** – desactiva as imagens mais pesadas.  
**ON SCREEN** – visibilidade total do mapa.  
**SHOWPATH** – mostra o mapa escuro.  
**THERE CAN BE ONLY ONE** – acaba o jogo e mostra o fim.  
**VALDEZ, SPYCOB** – soma mais 5 mil de óleo.

*Tire aqui as suas dúvidas de informática. Envie as suas perguntas para o MUNDO DO CD-ROM. Não se esqueça de colocar o seu nome e endereço completos. Se, por uma questão de espaço, não publicarmos a sua dúvida, enviar-lhe-emos a resposta por correio ou e-mail. E, se tiver alguma dica interessante, envie-a para a redacção. Ela será publicada e, desse modo, ajudará a resolver o problema de outros leitores.*

### Ficheiros DLL

*Tenho reparado que quando instalo um novo programa são adicionados ao meu disco rígido diversos ficheiros com a extensão DLL. Gostava de saber qual a utilidade destes ficheiros e o que pode acontecer se faltar um determinado ficheiro DLL?*

**Marcos Domingos**  
Via e-mail

A sigla *DLL* é a abreviatura de *Dynamic Link Library* (biblioteca de ligação dinâmica). Estes ficheiros são utilizados pelos programas que estão no *Windows* e apresentam várias funções. Alguns, agrupam sons e imagens; outros são apenas funções matemáticas e funcionam mesmo como uma biblioteca. Se o programa precisar de uma certa imagem, vai buscá-la aos *DLLs*.

Um dos exemplos mais fáceis de perceber é o *cards.dll*, usado pelo jogo *Paciência*. Dentro deste ficheiro estão os desenhos de todas as cartas do baralho – é a "biblioteca". Sempre que o programa precisar de uma carta é



aí que vai encontrá-la. Por isso, tenha cuidado ao apagar ficheiros *DLL*, para não se desfazer dos que são necessários ao funcionamento do seu computador.

### Termos estranhos

*Gostava de saber o significado de alguns termos relacionados com a Internet: links, site, homepage e browser.*

**Felipe Santos**  
Vila do Conde

Aqui está o significado dos termos solicitados e de mais alguns importantes no dia-a-dia da utilização da *Internet*.

# Truques

## WWW (World Wide Web) –

Literalmente, significa *teia de alcance mundial*. Recebeu este nome porque permite interligar PCs de todo o Mundo. Esta rede é constituída por "páginas" gráficas muito simples que integram diversos serviços e oferecem acesso a recursos multimédia (sons, imagens e animações) da Internet.

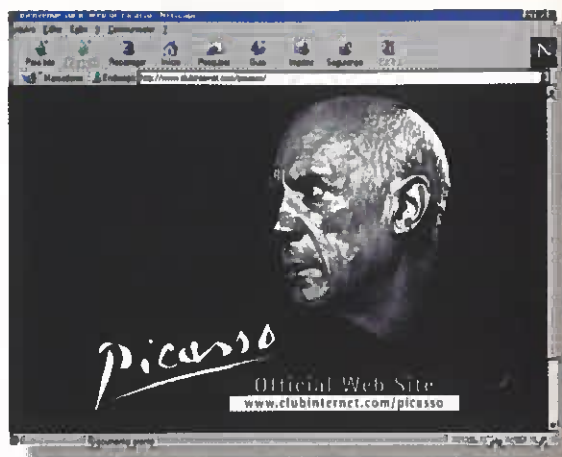
**Site** – (pronuncia-se *saite*) – é um conjunto de páginas WWW sobre o mesmo assunto (como a página sobre Picasso, aqui ao lado), geralmente feitas por uma pessoa ou empresa. A porta de entrada do site é sempre uma *Homepage* (ver adiante).

## Links ou HiperLinks –

imagens ou palavras-chave destacadas num texto e que, quando clicadas, levam-nos para o assunto desejado.

**Browser** – também chamado navegador, é um programa que permite aceder à Internet, para que seja possível fazer pesquisas ou visitar sites. O *Internet Explorer*, da Microsoft, e o *Navigator*, da Netscape, são exemplos de browsers.

**Homepage** – é a página de apresentação de um site da World Wide Web. Pode ser de uma empresa, pessoa ou instituição.



### Envie as suas dicas e dúvidas para:

**Fax:** (01) 727 36 89  
**E-mail:** voltaamundo@mail.telepac.pt  
**Endereço:** Mundo do CD-ROM  
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2.º  
1600 LISBOA

## DICAS DA REDACÇÃO

### RECURSOS DO PAINT

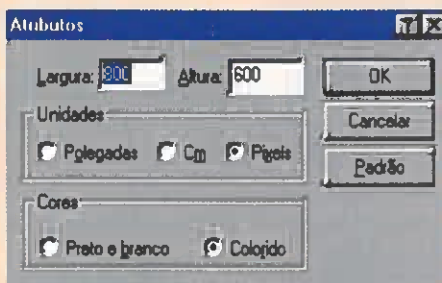
A maioria das pessoas desconhece que o *Paint* do Windows traz diversos recursos muito úteis. Por exemplo, se clicar no menu *Imagem*, terá acesso a várias opções que permitem modificar a ilustração que estiver no ecrã (sem ser preciso seleccioná-la). Saiba para que serve cada uma das funções e qual o atalho que as activa rapidamente:

**Ctrl+R** – Inverter/Rodar. Este comando permite rodar a figura horizontal e verticalmente.

**Ctrl+W** – Esticar/Torcer. Com esta função, é possível alterar o tamanho e a inclinação da figura, definindo a percentagem de aumento e o ângulo de inclinação.

**Ctrl+I** – Inverter cores. Muda as cores para as suas opostas. Se não gostar do resultado, repita o comando, para ficar tudo como antes.

**Ctrl+E** – Atributos. Além de mudar o tamanho total da página, este comando permite mudar uma ilustração colorida para preto e branco.



**Ctrl+Shift+N** – Limpar imagem. Apaga tudo, para que possa começar um novo desenho.

### EXPLORADOR DO WINDOWS

Para facilitar a sua vida na altura em que quer verificar algum dado sobre os seus ficheiros (o tamanho de cada um, por exemplo) ou, então, copiar alguma coisa,

mover... Enfim, manusear o seu disco, o *Explorador do Windows* permite-lhe organizar, facilmente, os ficheiros de acordo com as suas necessidades: por nome, tamanho ou extensão.

Siga estes passos, para organizar os seus ficheiros da forma que quiser:

1 – Abra o *Explorador*, clique no menu *Ver* e active a opção *Detalhes*. Assim, os nomes dos ficheiros serão mostrados na coluna da esquerda e as informações sobre ele serão divididas noutras três colunas (*nome, tamanho e modificado*).

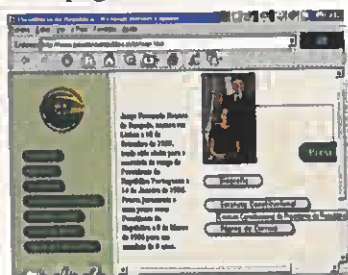
2 – Se quiser organizar o disco segundo alguma propriedade do ficheiro (extensão, tamanho...) só precisa de clicar sobre o nome da coluna, no topo do ecrã. Com um clique, a organização será feita por ordem crescente e com dois, por ordem decrescente. Por exemplo, se quiser organizar os seus ficheiros por ordem crescente de tamanho, basta clicar sobre o título *Tamanho*, no topo da coluna correspondente.

# Fique por dentro

**Pesquisamos e resumimos, para que fique a saber o que está a acontecer, todos os principais factos da informática em Portugal e no Mundo. Acompanhe!**

## Jorge Sampaio na Internet

À semelhança do que se passa por exemplo com Bill Clinton, o Presidente da República Portuguesa, Jorge Sampaio, também já possui uma página na Internet. O aspecto mais saliente da *homepage* presidencial reside na possibilidade de todos os cibernautas enviarem mensagens electrónicas, via e-mail, ao Presidente. Porém, juntamente com as mensagens os remetentes devem enviar o seu endereço, porque, por enquanto, as respostas só são processadas por correio normal. Ainda assim, se quiser entrar em contacto com Jorge Sampaio, bem como saber a sua biografia e a actividade presidencial do dia-a-dia, vá a este endereço: <http://www.presidencia-republica.pt/pt/main.html>



## Tomb Raider em filme

Está confirmado. Lara Croft, a heroína de *Tomb Raider*, um dos mais apetecíveis jogos para PC, cuja *demo* incluímos na edição n.º 16 do *Mundo do CD-ROM*, vai tornar-se protagonista de um filme.

O contrato entre a produtora do jogo e a *Paramount/Viacom* para a produção do filme foi confirmado numa feira de informática realizada no final de Junho em Nova Iorque.

As imagens de promoção do filme foram divulgadas por uma actriz anónima. No entanto, deu para perceber que os responsáveis pela película vão reproduzir a heroína de *Tomb Raider* na perfeição. A data de lançamento do filme ainda é desconhecida. Por isso, resta esperar que as aventuras de Lara Croft tenham vida nos ecrãs do cinema.



## Portugueses preferem o Internet Explorer

Os cibernautas portugueses preferem usar o *Internet Explorer* nas suas navegações. Esta é a conclusão a que se chegou depois de uma sondagem efectuada pelo grupo Top 5% aos utilizadores nacionais da Internet. De todos os inquiridos, 53,34% revelaram a sua preferência pelo *Internet Explorer*, da *Microsoft*, enquanto 43, 45% manifestaram predilecção pelo *Netscape*, da *Navigator*. A diferença situa-se, portanto, na ordem dos 10% a favor do navegador da *Microsoft*. Todavia, não é difícil explicar esta primazia do *Internet Explorer*, porque convém recordar que ele é parte integrante do *Windows 95* e *98*, o que, naturalmente,



leva muitos utilizadores a utilizá-lo, prescindindo, assim, da instalação do *Netscape*. Refira-se a este propósito que a inclusão do *Internet Explorer 4.0* no *Windows 98* gerou grande polémica, tendo, inclusive, provocado um braço-de-ferro entre o todo poderoso Bill Gates, patrão da *Microsoft*, e a justiça americana. No entanto, os tribunais acabaram por concordar com a distribuição do IE no *Win 98*, pelo que se prevê que, nos próximos tempos, seja ainda maior a diferença entre a utilização do *Internet Explorer* e do *Netscape*, com clara vantagem para o primeiro.

## Cardiologia on-line



Um serviço encontra-se na página da Sociedade Portuguesa de Cardiologia, situada em <http://www.spc.pt>

O mais interessante é que cada um pode calcular o seu factor de risco de vir a sofrer doenças cardíacas. Para isso, basta indicar os dados pessoais, como a idade e o sexo; a taxa de colesterol e outras informações, como, por exemplo, se é ou não fumador.

O serviço disponibiliza ainda um conjunto de recomendações úteis para evitar a aterosclerose e o colesterol, assim como dá indicações sobre a melhor forma de perder peso. Tudo numa consulta virtual e sem ser preciso sair de casa!

## Espaço Vendirtual



Encomendar os livros e os CD's que se querem para depois os receber tranquilamente em casa é o objectivo deste serviço que existe na Internet. Certamente que há livros e CD's de

música que gostaria de comprar mas não os encontra em Portugal. Comprá-los pela Internet é uma boa solução só que, por vezes, as taxas de importação e os custos de transporte agravam muito o preço. Foi para superar esta dificuldade que este serviço foi criado. Aqui, cada utilizador envia a sua encomenda com os títulos que pretende e, depois, os responsáveis pelo serviço tratam do resto, ou seja, de os fazer chegar até si. A vantagem é que como são feitas várias encomendas, as taxas de importação e os custos de transporte tornam-se mais acessíveis.

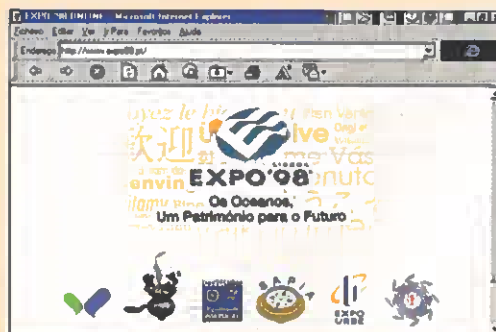
Para os eventuais interessados, aqui fica o endereço: <http://www.geocities.com/Eureka/Promenade/4434/index.htm>



LISBOA  
**EXPO'98**  
na Internet

A Expo 98 é sem sombra de dúvida o maior acontecimento realizado em Portugal este ano. Muitos são os que não querem deixar passar a oportunidade única de visitar a última grande exposição mundial do século, do milénio e, ainda por cima, realizada em território nacional. A afluência à zona mais oriental de Lisboa tem sido tanta que muitas vezes são necessárias três ou mais horas de espera para ver um pavilhão. No entanto, para evitar perder tanto tempo e, por vezes, acabar por não ver o que pretendia, aconselhamos que prepare antecipadamente a sua visita. Se tem acesso à Internet, a melhor coisa que tem a fazer é ir ao endereço <http://www.expo98.pt> e "vasculhar" o site. É que, assim, pode, entre outras coisas, planificar atempadamente a sua visita, escolhendo os melhores locais de acesso e seleccionando o que, de facto, mais lhe interessa ver. Deste modo, quando chegar ao recinto já sabe para onde deve ir e evita perder tempo com questões desnecessárias.

Além disso, depois de visitar esta página, sempre pode dizer que já foi à Expo 98, porque os recursos aqui contidos permitem-lhe ficar com uma ideia muito aproximada do que se passa na realidade. E o melhor de tudo é que esta visita virtual é muito mais barata e não exige tanto tempo de espera...





## Multimédia com descontos

**N**uma iniciativa conjunta com a empresa de formação informática Galileu, a *Texto Editora* está a realizar uma campanha promocional que consiste na oferta de vales de desconto a quem comprar os seus produtos multimédia e dicionários. Ao todo, são 18 os títulos que dão direito a desconto. A promoção está organizada da seguinte maneira: quem comprar um dos 18 títulos da marca *Universal* recebe um vale de desconto entre os 7 500\$00 e os 15 000\$00, consoante o produto adquirido, valor que é posteriormente deduzido nos cursos informáticos ministrados pela *Galileu*.

A promoção é válida até finais de Outubro.

## YAHOO! Líder de visitas

**O** *Yahoo!*, um dos muitos motores de busca que existem para procurar informação na *Internet*, é o site mais visitado pelos cibernautas.

Há pouco tempo, uma empresa de sondagens norte-americana efectuou uma consulta pública com o objectivo de saber qual o site mais visitado da *World Wide Web* e o vencedor foi sem margens para dúvidas o *Yahoo!*. Já se esperava que o local mais visitado fosse um motor de busca, porque é fundamentalmente a esses sítios que se recorre quando se quer procurar alguma coisa na *Internet* e não se tem o endereço. No entanto, não era de todo previsível que o *Yahoo!* pudesse reunir tão larga

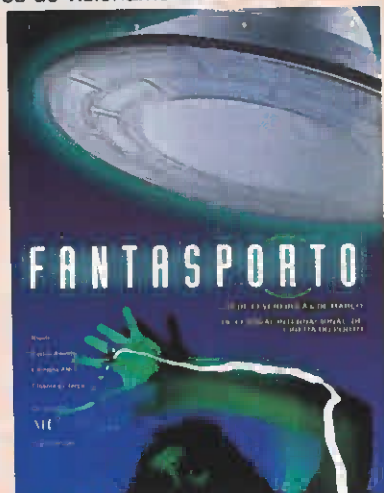
## Fantasporto'99

**A**inda faltam cerca de sete meses para o evento, mas já está disponível o programa do *Fantasporto'99*. A 19.ª edição do Festival Internacional de Cinema do Porto decorrerá de 26 de Fevereiro a 6 de Março de 1999. As projecções dos filmes serão feitas em oito salas de cinemas, nas quais decorrerão cerca de 400 sessões de visionamento.

Paralelamente ao Festival, também vai realizar-se a 9.ª edição da Semana dos Directores.

Para que tudo funcione na perfeição, já está disponível na *Internet* uma página sobre o Festival, na qual, além de conferir a história do evento, vai encontrar um formulário de participação, de modo a que se quiser marcar presença poder garantir antecipadamente o seu lugar.

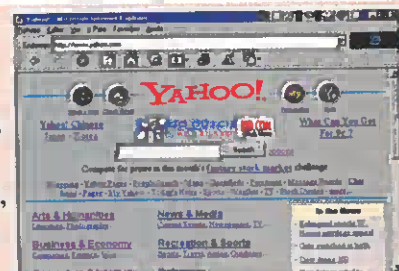
Se gosta de cinema e quem saber mais sobre o *Fantasporto'99*, visite este site da *Internet*: <http://www.caleida.pt/fantasporto>



margem de preferência, dado que existem muitos outros

"procuradores", como o *Lycos*, *Alta Vista* e

*Webcrawler*, só para citar alguns. Porém, esta escolha da população cibernauta não será alheia à qualidade patenteada pelo *Yahoo!*, que, ultimamente, tem disponibilizado cada vez mais informação de forma útil e prática, como é, por exemplo, o caso de ter criado áreas específicas de procura para países de praticamente todo o Mundo e a introdução do *Yahoo* francófono e chinês. Estas inovações obviamente que contribuem para o aumento das visitas ao *Yahoo!*.



## Terràvista suspenso



**O** *Terràvista*, único local em Portugal onde é possível alojar gratuitamente páginas da *World Wide Web*, foi temporariamente suspenso por ordem do ministro da cultura, Manuel Maria Carrilho. Esta decisão foi tomada depois de ter sido dada à estampa na capa de um diário português a notícia de que existia no local um *site* com conteúdo pornográfico. Face a esta ocorrência, o titular da pasta da cultura decidiu interromper temporariamente o *Terràvista*, para reformular o serviço e evitar que futuramente aconteçam situações idênticas. No entanto, a decisão de Manuel Carrilho não foi bem recebida pela comunidade cibernauta lusitana que lhe teve duras críticas, acusando-o de ter-se precipitado. É que, segundo dizem os habituais utilizadores do *Terràvista* — são cerca de 30 mil os "marujos" que diariamente aí aportam —, este espaço era utilizado como ponto de encontro de cidadãos de todo o Mundo, os quais ficaram lamentavelmente privados desse contacto, sem grandes razões para tal ter acontecido.

## Máquina Fotográfica digital

**J**á está disponível em Portugal a primeira máquina fotográfica digital da Casio. O modelo eleito é a *Casio QV-5000 SX* e a responsabilidade da distribuição no mercado nacional é da *Beltrão Coelho*.



Possuidora de um mecanismo de alta definição de 1,3 milhões de *pixels*, esta máquina permite obter imagens com uma resolução de 1280x960 pontos e fazê-las sair directamente no PC. O modelo traz ainda outros recursos, como memória interna de 8 MB, um monitor LCD de 1,8 polegadas, zoom digital de 2x e 4x e quatro modos de *flash*. Além disso, permite fazer filmes com uma duração máxima de 6,4 segundos e gravar as imagens em *QuickTime*, *QuickTime VR*, *AVI* ou em formato *GIF*.

Para deixar as suas imagens com um aspecto ainda mais profissional, existem três ferramentas de edição: uma para incluir títulos e ilustrações; outra para criar efeitos especiais e uma última para rodar as imagens.

O preço de venda ao público recomendado é de 128 contos, já com IVA incluído.

## Alugar casa pela rede mundial

**N**inguém duvida que a *Internet* tem cada vez mais influência na vida quotidiana contemporânea, mas há situações que assumem contornos há muito pouco tempo impensáveis. Neste caso, descobrimos uma página pessoal onde é disponibilizado o aluguer de uma casa em plena cidade de Leiria. Já sabíamos que existiam por aí alguns *sites* dedicados a anúncios de compra e venda de habitações, mas por norma tratam-se de empresas imobiliárias. Agora, encontrar numa página pessoal um anúncio onde são descritas as características da casa e o custo da renda, não é muito normal. No entanto, já agora, se está a precisar de alugar casa na zona de Leiria, aproveite, vá à *Internet* e visite este endereço: <http://www.freeyellow.com/members4/mariazita/alugleiria.html>

**Apartamento para alugar T3 + 1 em Leiria e Portugal**

**Ofereço** Apartamento para alugar na R. José Alves Correia d. Silva, n.º 76 - 1.ª Esq., por 66.000\$00 mensais.

Constituído por 4 assoalhadas +1 ou T3 + 1, com 2 WC varandas. Sala com lareira.  
Garagem transformada em estúdio com WC.  
Parque para estacionamento de carro.  
A 10 minutos do centro da cidade de carro.

**Resposta** Para responder por Email pressionar a imagem à esq.

# O Windows

**Conheça os pormenores da mais recente versão do Windows e decida por si mesmo se deve ou não instalar o novo sistema operativo.**

Por Luiz Siqueira

**A principal função do Windows 98 é corrigir os erros do Win 95. Uma vantagem de instalar o novo sistema é que não é necessário reaprender todos os comandos.**

O Windows 98 já chegou e com ele surgiu a dúvida geral: vale a pena instalá-lo? Demorei dois dias a convencer-me que devia fazer a instalação. Tomei essa decisão, porque a principal tarefa do Windows 98 é corrigir os erros do Win 95. E como não gostava de continuar a trabalhar num sistema com erros, pois podia ter problemas, instalei a nova versão.

Outro factor que me levou a optar pelo Windows 98 foi o facto de não haver mudanças no modo de funcionamento comparativamente à versão anterior. Depois de instalar o Windows 98 não é preciso reaprender tudo, como sucedeu com o Win 95.

## Prós e contras

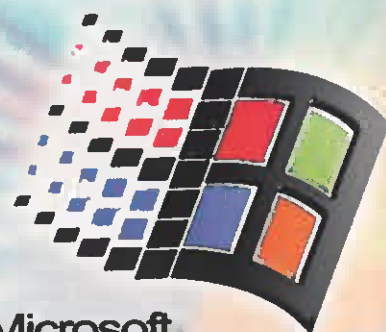
Entre os argumentos contra a instalação esteve a cena protagonizada pelo próprio Bill Gates, o patrão da Microsoft, na qual, recorde-se, houve problemas com o novo sistema, o que confirma o facto dele ainda não ter sido testado exaustivamente até então.

Mesmo que todos os erros sejam descobertos, o problema só estará resolvido daqui a dois anos quando, provavelmente, for lançado o Windows 2000. Esperar por essa altura seria parar no tempo.

Outro ponto contra, e este até causa

alguma revolta, é a integração do Internet Explorer no sistema, forçando os utilizadores a utilizarem este programa de navegação da Microsoft. Pessoalmente, prefiro o Navigator, da Netscape. Porém, os dois programas são muito bons, ainda que cada um tenha os seus recursos.

Decidi instalar o Windows 98 mas continuei a usar o Navigator. Não me forçaram a nada, porque escolhi o



Microsoft  
**Windows 98**

### FICHA TÉCNICA

#### Programa

Windows 98

#### Produtor

Microsoft

#### Distribuidor

MSFT

#### Telefone

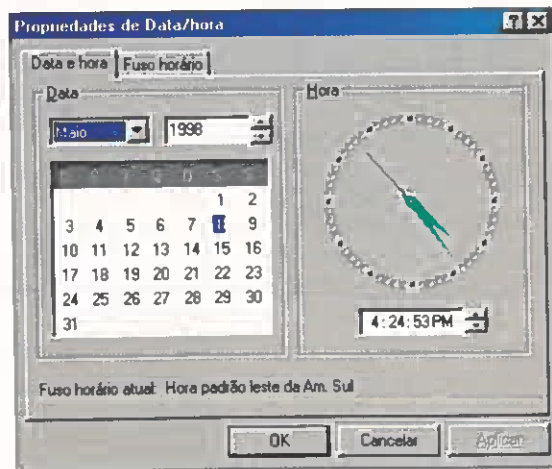
(01) 440 92 00

#### Preço sugerido

24 500\$00 (versão de upgrade) e

43 000\$00

(programa completo).



**Uma das novidades é que o Windows 98 já traz a correcção do inevitável e tão badalado bug do milénio.**

# 98 já chegou

que ia usar. Apesar do *Explorer* ter sido instalado, decidi não o utilizar.

A decisão de instalar ou não o novo sistema é pessoal. Se assim não fosse, o ícone da sua *Área de Trabalho* não se chamaria *O Meu Computador* mas *O Nosso Computador*.

## As novidades

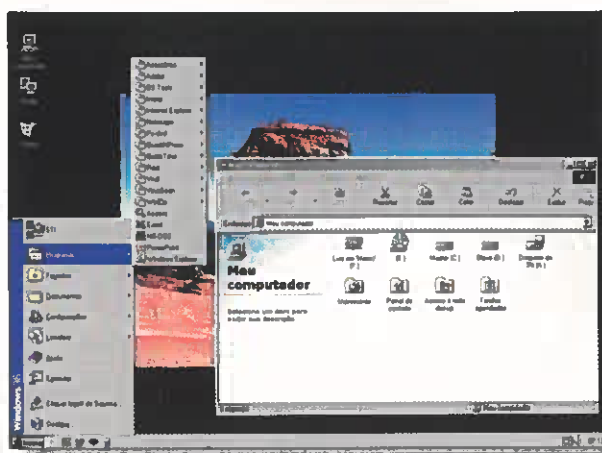
A inclusão do *Internet Explorer* no *Windows 98* é a responsável pelas pequenas novidades do interface. O novo sistema traz o *Active Desktop* (já ficava instalado no *Win 95* quando se usava o *Explorer 4*), o que permite integrar o *Windows* com a *Internet*.

Outra novidade é a maior preocupação com os deficientes.

Porém, as maiores mudanças residem nas coisas que os utilizadores nunca vêem. O sistema tem diversas correcções de *bugs* – palavra usada em informática para especificar problemas – da versão anterior. Foram adicionados vários ficheiros de configuração para diversos tipos de *hardware* e o *Windows 98* já vem preparado para suportar drives de *DVD-ROM* e placas *3D*.

Outra inovação é o modo de mostrar a data a partir do ano 2000. O sistema já corrigiu o tão badalado *bug* do milénio que, recorde-se, basicamente o que faz é assumir 20xx de 00 até 99 (o *PC* guarda o ano com dois dígitos, logo na passagem de 1999 para 2000 a data regressava a 1900).

O *Windows 98* traz ainda um novo sistema de ficheiros, chamado *FAT 32*, que optimiza a utilização do disco rígido. Este sistema permite gravar mais coisas no computador sem que seja necessário fazer qualquer compactação.



## A instalação

A *Microsoft* garante que existe total compatibilidade entre os programas para *Win 95* e o novo *Windows*. Quando se instala a versão de *upgrade*, usada em *PCs* com *Windows 95*, não se perde nada.

No entanto, antes de começar a instalação, convém ter a certeza de que possui as disquetes ou *CDs-ROM* de instalação de todos os programas. Depois de instalado, o *Windows 98* irá ocupar entre 165 e 300 MB de espaço no seu disco rígido, dependendo dos componentes que seleccionar.

## Maior desvantagem

A principal desvantagem em instalar o novo sistema reside no facto de poderem ocorrer problemas com *bugs* não conhecidos e que devem existir, já que até o próprio *Bill Gates* teve complicações.

Mas não se esqueça que a pretensa segurança de manter o sistema antigo até que o novo esteja difundido e "aprovado" não é muito boa. E pode ter a certeza de que mesmo havendo *bugs* no *Windows 98* dentro em breve ele deverá tornar-se o novo padrão.

**A "cara" do *Windows 98* é parecida com a do *Windows 95* com o *Explorer 4* instalado. O *Active Desktop* organiza melhor os ícones do menu *Iniciar* e da barra de tarefas.**

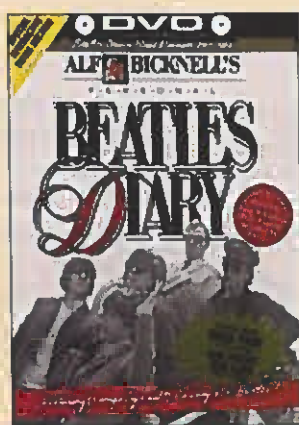
# As novidades

**Enquanto não chegam ao mercado nacional mais títulos, conheça os novos lançamentos mundiais de filmes e espectáculos em DVD e DVD-ROM.**

**J**á o dissemos em edições anteriores mas convém realçar este facto: por enquanto, quem quiser andar a par do que se produz a nível de DVD o melhor que tem a fazer é comprar os títulos pela Internet, porque o mercado nacional continua em marcha muito lenta relativamente ao lançamento de novos filmes e espectáculos.

No estrangeiro, o DVD já está de tal modo divulgado que agora também é possível vender os discos usados ou trocá-los por outros, tudo através da Internet.

Para saber mais sobre esta novidade, visite o endereço <http://www.dvdempire.com>, na Internet, e ficará a saber que também pode comprar DVDs usados.



**Beatles Diary**  
(Diário dos Beatles)

**E**ste DVD-ROM, que só pode ser usado em computadores, é um vídeo interactivo no qual fica-se a saber o dia-a-dia dos Beatles – a mais famosa banda de rock do Mundo. No disco, encontra desde fotos até vídeos gravados nos anos 60. E é tudo comentado

pelos próprios Beatles. O DVD traz ainda o vídeo de um espectáculo inédito realizado por Paul McCartney, um dos membros do grupo, há poucos anos e onde ele revive antigos sucessos dos Beatles. Ao todo, o disco traz 15 músicas, algumas cantadas apenas por Paul McCartney, outras pelos Beatles. Em algumas músicas até existe uma opção com legendas da letra das músicas.

Indispensável na colecção de qualquer fã do grupo.

#### FICHA TÉCNICA

DVD-ROM

Preço: cerca de 4 500\$00

Produtora: Simitar

#### CARACTERÍSTICAS

Áudio: inglês  
Ecrã: Full Screen (ecrã cheio)  
Requisitos: Win 95 com 32 MB de RAM



**Enter the Dragon:**  
**Special Edition**  
(Operação Dragão)

**E**dição especial do 25º aniversário deste filme, que é um dos clássicos produzidos pelo mestre das artes marciais, Bruce Lee. Considerado um épico, traz cenas de muita acção e efeitos sonoros de primeira qualidade. O DVD tem diversas cenas comentadas pelo próprio Bruce Lee, além de quatro trailers originais diferentes.

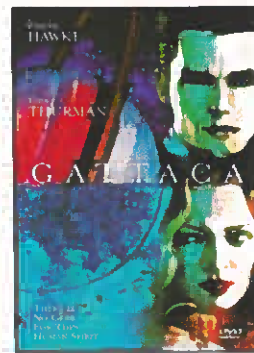
#### FICHA TÉCNICA

Preço: cerca de 4 500\$00

Produtora: Warner Bros

#### CARACTERÍSTICAS

Gravação: zona 1  
Áudio: inglês e francês  
Legenda: inglês, francês, espanhol  
Ecrã: Widescreen (ecrã de cinema)



**Gattaca**  
(Gattaca)

**N**um futuro distante, seres humanos poderão trocar de genes e, também, mudar de personalidade e características físicas. Este é o enredo de Gattaca, um filme futurista com muita acção. O DVD tem menus interactivos e recursos especiais. Entre eles, destaca-se a possibilidade de ouvir a banda sonora completa do filme.

#### FICHA TÉCNICA

Preço: cerca de 5 220\$00

Produtora: Columbia/TriStar

#### CARACTERÍSTICAS

Gravação: zona 1  
Áudio: inglês, francês, espanhol  
Legenda: inglês, francês, espanhol  
Ecrã: Widescreen (ecrã de cinema) e Full Screen (ecrã cheio)

# es em DVD



## Midnight in the Garden of Good & Evil (Meia-noite no jardim do bem e do mal)

**F**ez sucesso entre os críticos, mas não entre os espectadores. Apesar do nome lembrar um filme de terror, o enredo conta o julgamento de um milionário. O espectador pode passear-se virtualmente por Savannah, nos EUA, a cidade onde o filme foi rodado.

### FICHA TÉCNICA

Preço: cerca de 4 500\$00

Produtora: Warner Bros

### CARACTERÍSTICAS

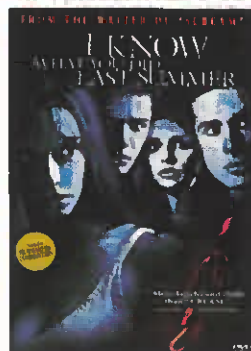
Gravação: zona 1

Áudio: inglês e francês

Legenda: inglês,

francês, espanhol

Ecrã: Widescreen (ecrã de cinema)



## I Know What You Did Last Summer (Sei o que fizeste no Verão passado)

**F**ilme de suspense que conta a história de um grupo de amigos que são ameaçados, durante as férias grandes, por causa de um atropelamento ocorrido no Verão passado. Tem muito sangue e suspense. O DVD traz, também, comentários acerca do filme.

### FICHA TÉCNICA

Preço: cerca de 5 220\$00

Produtora: Columbia/TriStar

### CARACTERÍSTICAS

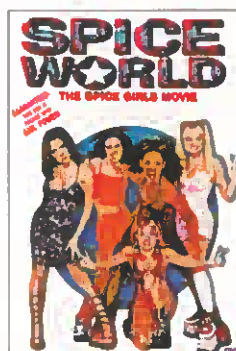
Gravação: zona 1

Áudio: inglês e francês

Legenda: inglês, francês, espanhol

Ecrã: Widescreen (ecrã de cinema)

e Full Screen (ecrã cheio)



## Spice World (Spice World)

**O** grupo pop feminino de maior sucesso, as *Spice Girls*, num filme com muito humor e música. Nesta película, as cinco miúdas contaram com a ajuda de experientes actores e músicos, como Roger Moore e Elton John. O DVD traz, também, parte de um espectáculo inédito do quinteto feminino.

### FICHA TÉCNICA

Preço: cerca de 5 400\$00

Produtora: Columbia/TriStar

### CARACTERÍSTICAS

Gravação: zona 1

Áudio: inglês, francês, espanhol

Legenda: inglês, francês, espanhol

Ecrã: Widescreen (ecrã de cinema)

e Full Screen (ecrã cheio)



## From Dusk Till Dawn (Aberto até de madrugada)

**P**roduzido por Quentin Tarantino, este filme mistura terror e suspense de uma forma muito especial. Considerado um *cult movie*, conta a história de dois criminosos que, depois de um sequestro, acabam por envolverem-se numa verdadeira encruzilhada.

O DVD tem menus interactivos, *trailers*, comentários do director e o *making off* do filme.

### FICHA TÉCNICA

Preço: cerca de 5 400\$00

Produtora: Disney/Buena Vista

### CARACTERÍSTICAS

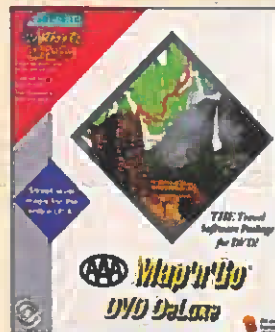
Gravação: zona 1

Áudio: inglês

Legenda: espanhol

Ecrã: Widescreen (ecrã de cinema)

## AAA Map'n'Go DVD DeLuxe 7



**M**apa completo e pormenorizado dos Estados Unidos em DVD. Os mapas chegam a ter até 13 níveis de pormenores diferentes, que mostram tudo: desde rios e redes viárias até pontos turísticos importantes. O DVD tem uma opção na qual se selecciona uma viagem

dentro do país e, automaticamente, surge um mapa com o melhor itinerário e as estradas a percorrer para chegar ao local pretendido.

### FICHA TÉCNICA

DVD-ROM

Preço: cerca de 13 500\$00

### CARACTERÍSTICAS

Produtora: DeLorme

Idioma: inglês

Requisitos: Windows 95

com 32 MB de RAM

## ONDE ENCONTRAR

### Portugal

Lusomundo

### Telefone

(01) 318 74 22

### Internet

<http://www.musicbeats.com/>

<http://www.dshop.com/>

### Compras pela Internet nos Estados Unidos

<http://www.dvdepire.com>



# COMO USAR O

**No CD-ROM, além de dois produtos completos – Teste de QI e Memorizador electrónico –, encontra mais 29 programas para toda a família. Não deixe de os experimentar e divirta-se!**

## **PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 95**

O CD-ROM tem auto-reprodução no Win 95. Basta colocá-lo na *drive* e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:

- 1 - Clique no botão *Iniciar* e escolha *Executar*.
- 2 - Digite então D:\CDROM ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

## **PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 3.1**

- 1 - Coloque o CD na *drive* do CD-ROM.
- 2 - Na janela do *Gerenciador de programas*, clique em *Arquivo* (ou *File*, se o *Windows* for em inglês).
- 3 - Clique no item *Executar* (*Run*).
- 4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite D:\ CDROM (ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM). Dê OK.
- 5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

## **ATENÇÃO**

**A** excepção dos produtos completos – Teste de QI e Memorizador Electrónico –, todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são Freeware, Shareware, Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os Freeware são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os Shareware são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as Demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases, para se ter uma ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.



# SEU CD-ROM



A revista Mundo do CD-ROM apresenta os programas completos Teste de QI e um Memorizador Electrónico



Programa em português, para você conferir quantos pontos você tem de inteligência. Produto da Europa Multimedia

Instalar o Programa



Completo, e sem restrições, permite colocar memorandos electrónicos no ecrã do seu PC para que não se esqueça dos seus compromissos. Programa em português (léxico brasileiro).

Instalar o Programa

Voltar ao Início

**S**ão dois programas completos que podem ser usados à vontade. O *Teste de QI* é um programa ideal para testar a sua inteligência enquanto que o *Memorizador Electrónico* permite-lhe agendar todos os seus compromissos para que não se esqueça de nenhum deles. Ambos os programas estão na pasta "Programas Completos", no CD-ROM, e as instruções de utilização encontram-se na revista.

## ANTES DE PEDIR AJUDA

O conteúdo da pasta "Antes de Pedir Ajuda" está mais completo. Desde a edição anterior, além dos itens a que já está habituado — o FAQ (*Frequently Asked Questions*, perguntas feitas frequentemente), com respostas

para várias dúvidas anotadas nas edições anteriores, o *Direct X*, *VBRUN* e *Video for Windows*, necessários para correr qualquer programa que esteja no CD-ROM — agora, também vai encontrar três programas indispensáveis em

qualquer PC: o *WinZip*, o *VirusScan* e o *PicaView*, sempre nas versões mais recentes (veja na revista como os utilizar). Assim, já não precisa de ficar preocupado em saber e procurar a edição em que saíram estes aplicativos.

## EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM usamos os seguintes critérios:

indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

faz cópias para o seu PC. Se for a única opção disponível, perceba que o programa só funciona depois de copiado para o seu computador.

cada programa vem acompanhado por uma ficha

Executar o Programa

Instalar o Programa

Copiar para o Disco Rígido

O Seu Sistema

Voltar ao Início

técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

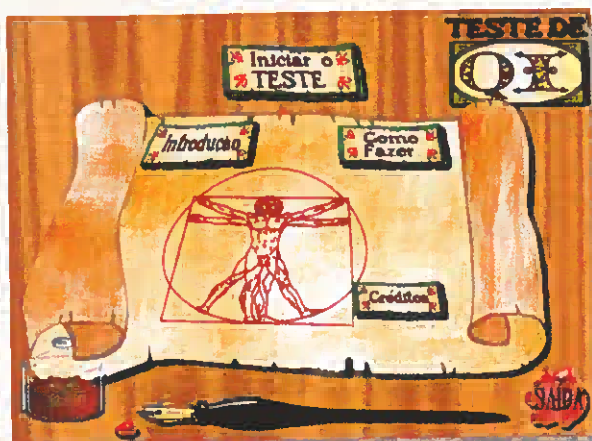
**Obs.** - se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.



# Teste de QI

**Tente responder correctamente a todas as 150 questões e, depois, conheça o seu quociente de inteligência.**

O teste é constituído por 150 questões que devem ser respondidas num tempo limite de 40 minutos. Por isso, antes de começar, procure um sítio sossegado e evite ser interrompido.



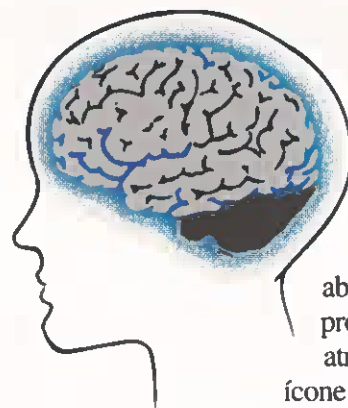
**T**este de QI é um programa em português (léxico brasileiro), desenvolvido pela equipa de multimédia da Editora Europa. Com ele, pode medir o seu quociente de inteligência, fazendo um teste com 150 questões que devem ser respondidas num tempo limite de 40 minutos.

No fim, será mostrado um gráfico com o resultado alcançado. O normal neste tipo de teste é acertar entre 90 e 110 perguntas. Quem ultrapassar esta média já será considerado superdotado.

O programa pode ser utilizado por várias pessoas. Porém, para obter um resultado fiável, cada um deve fazer o teste uma vez. Se tal não suceder, como as respostas já serão conhecidas, torna-se fácil manipular o resultado.

## As regras

Depois de instalado – as instruções estão em português (léxico brasileiro) –,



abra o programa através do ícone Teste de QI, criado no botão

*Iniciar*. No primeiro ecrã, dê OK.

O teste é constituído por 150 perguntas divididas em três áreas – vocabulário, aritmética e raciocínio especial –, que devem ser respondidas num tempo limite de 40 minutos.

Sugerimos que antes de começar a fazer o teste, procure um lugar sossegado e onde não seja interrompido, pois o seu tempo é limitado e não há maneira de fazer uma pausa no programa. Aconselhamos, também, a ter sempre caneta e papel à mão, pois eles serão muito úteis.

## O teste

Clique em *Iniciar o Teste* e, no ecrã que aparece, escreva o seu nome e idade. Carregue em *Iniciar* e a primeira pergunta aparecerá no ecrã. Para responder, clique na opção que achar correcta — se quiser, pode mudar a resposta. Utilize as setas para a esquerda e para a direita, no rodapé do ecrã, de modo a avançar ou retroceder nas perguntas.

O tempo é registado progressivamente no canto superior esquerdo do ecrã. Quando acabar, clique em *Finalizar o teste*. Aparecerá no ecrã um gráfico estatístico a mostrar o seu quociente de inteligência.

### FICHA TÉCNICA

#### Programas

Teste de QI e

#### Sistema Mínimo

Windows 3.1x ou  
Superior 386 DX  
com 4 MB de RAM

#### Produtor

Europa Multimédia

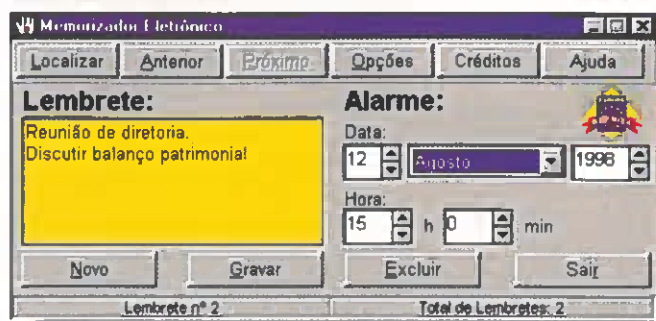
#### Telefone

(00 55 11) 816 67 67

#### Limitação

Nenhuma. Programa completo

# Memorizador electrónico



**Um programa útil a quem tem muitos compromissos e não pode esquecer-se de nenhum deles.**

O Memorizador Electrónico surgiu devido às nossas necessidades aqui na redacção. Precisávamos de um programa completo para agendar, sem perder nenhum, os nossos compromissos, que são muitos.

Prontamente, o Leandro Calçada, da nossa área multimédia, prontificou-se a desenvolver o programa. Depois de pronto, testámo-lo e gostámos tanto dele que resolvemos oferecê-lo aos nossos leitores. Aproveite!

## Incluir e excluir memorandos

O programa é muito intuitivo. Por isso, não terá dificuldade em usá-lo. Basta fazer a instalação – siga as instruções, em português (léxico brasileiro), que aparecem no ecrã. No fim, será criado um grupo no botão *Iniciar* e um ícone (uma mão) aparecerá na barra de tarefas do Windows, ao lado do relógio.

Para abrir o programa, clique com o botão direito do rato sobre o ícone e, no menu que aparece, selecione a opção *Editor de lembretes* (memorandos). Aparecerá o ecrã para criar os seus memorandos. No rectângulo amarelo, escreva o seu compromisso (almoço, reunião, aniversário...) e em *Alarme*, nos campos *Data* e *Hora*, defina o dia e o

horário em quem quer que o memorando apareça no ecrã. Depois, clique em *Gravar* e pronto. No dia e hora marcados, o memorando será automaticamente mostrado no ecrã.

Nessa altura, pode apagá-lo (clique em *Excluir*), se não precisar de ser novamente lembrado, ou transferi-lo para outro dia e hora. Neste caso, basta clicar em *Transferir*, escrever a nova data e hora e clicar em *OK*.

## Novos memorandos

Pode criar quantos memorandos quiser. Basta clicar em *Novo*, escrever a sua mensagem e, depois, clicar em *Gravar*.

O programa conta ainda com um sistema de procura que permite localizar os seus compromissos. No ecrã do programa, clique em *Localizar*. Depois, na janela que aparece, escreva o nome do compromisso e clique em *Localizar*.

Para ver todos os memorandos que estão registados, use as opções *Anterior* e *Próximo*, que estão no topo do ecrã.



**Memorizador Electrónico é um programa fácil de usar. Basta escrever o seu compromisso, anotar o dia e hora a que quer ser lembrado e carregar em Gravar.**

## FICHA TÉCNICA

### Programas

Memorizador  
Electrónico

### Sistema Mínimo

Windows 3.1x ou  
Superior 386 DX  
com 4 MB de RAM

### Produtor

Europa Multimédia

### Telefone

(00 55 11) 816 67 67

### Limitação

Nenhuma. Programa  
completo.

# O novo C

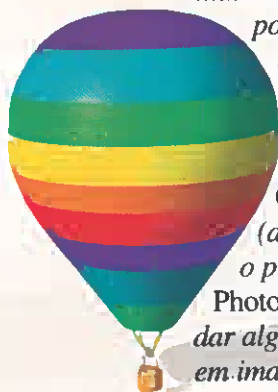
**Conheça os recursos da nova versão do CorelDRAW, o melhor programa gráfico do mercado.**

O CorelDRAW 8 está completo e tem 30 dias, contados a partir da data de instalação, para testar todos os seus recursos, inclusive, a opção que permite criar textos sombreados directamente no ecrã do programa.

O CorelDRAW já chegou à oitava versão.

Consagrado pelos profissionais de arte como um dos melhores programas de desenho do Mundo, possui recursos que permitem criar ilustrações sofisticadas com simples cliques do rato. Esta nova versão traz várias novidades em relação à anterior. Entre elas, destacam-se um interface mais acessível e a possibilidade de criar, por exemplo, efeitos de sombra nas letras, de uma maneira muito fácil, directamente do programa. Para que possa experimentar o programa, colocamos no CD-ROM uma trial version (amostra) que traz dois aplicativos: o próprio CorelDRAW e o Corel Photo Paint, usado principalmente para dar alguns retoques e fazer alterações em imagens já prontas. Ambos têm todos os recursos disponíveis e funcionam durante 30 dias, contados a partir da data de instalação.

Quem já conhece o produto pode começar a criar. Para os que estão agora a começar a familiarizar-se com ele, preparamos um pequeno exemplo, tanto no CorelDRAW como no Photo Paint. Nesta reportagem, vai encontrar um breve passo a passo, para aprender a usar os dois aplicativos.



## Instalação

Clique em *Instalar o programa*, dê OK no primeiro ecrã e, depois, *Next*. No próximo ecrã, clique em *Accept*. Agora, seleccione o tipo de instalação: padrão (*Typical Setup*), que ocupa 138 MB; compacta (*Compact*), que precisa de 81 MB, e a personalizada (*Custom*), que pode ocupar até 148 MB de espaço no seu HD, dependendo do que instalar.

O ideal é instalar a versão padrão, mas se não tiver espaço suficiente, escolha a *Compact*. Depois, vá dando *Next* nas próximas janelas e, quando aparecer o ecrã *Ready do install CorelDRAW 8 Trial Version*, clique em *Install*. A instalação será começada – tenha paciência, porque demora um bom bocado. No fim, dê OK e, depois, clique em *Yes*. O computador será reiniciado e um grupo criado no botão

# CorelDRAW



**Iniciar.** Para executar os programas, clique nos ícones *CorelDRAW8* ou *Corel Photo Paint*, que estão dentro do grupo criado no botão *Iniciar*.

## Títulos profissionais

O *CorelDRAW 8* traz diversas novidades. Entre elas, destacam-se a possibilidade de criar textos sombreados, de forma simples e prática, o que não era possível na versão anterior. Assim, por exemplo, pode escrever um título e aplicar uma sombra como fundo, dando volume e maior profissionalismo ao texto.

Aqui, vamos mostrar como se faz isso, para que possa melhorar a apresentação dos seus trabalhos no *Word*, por exemplo.

Faça assim:

**1** Abra o programa e, no ecrã que aparece, clique em *New Graphic*. Espere alguns instantes e aparecerá uma página em branco no meio do ecrã.



**2** Na barra de ferramentas que está à esquerda, carregue no botão que tem a letra A. Agora, clique no meio da página em branco e escreva um título. Pode ser, por exemplo, a palavra *CD-ROM*.



**3** O texto vai aparecer em tamanho pequeno. Para o aumentar, clique no botão de seta (o primeiro da barra de ferramentas), depois, numa das extremidades do texto e arraste-o.

CD ROM

**4** Se quiser mudar o tipo de letra, vá até ao campo onde está escrito *Arial*, no topo do ecrã, e escolha uma das fontes (tipo de letra) disponíveis. Para mudar a cor das letras, clique sobre uma das cores da paleta que é mostrada no lado direito do ecrã.



**Na versão 8, pode-se criar títulos mais sofisticados, aplicando sombra às letras, directamente do CorelDRAW, o que, na versão anterior, não era possível fazer.**



**5** Para aplicar a sombra, volte à barra de ferramentas e clique no ícone *Interactive Blend Tools*. No submenu, selecione a opção *Interactive Drop Shadow Tool*.



**6** Clique no centro do texto e, mantendo o botão do rato pressionado, arraste-o. Aparecerá uma seta a indicar a posição da sombra.

**CD ROM**

**7** Pronto, o seu título está criado. Para o exportar para o *Word*, clique no menu *File* e vá a *Export*. No campo *File save as* (Guardar como...), selecione *Windows Bitmap (BMP)*. Dê um nome ao ficheiro, clique em *Export* e, depois, em *OK*.

**Para criar a sombra, escreva a palavra e, depois, use a ferramenta Drop Shadow Tool. Agora, clique sobre a palavra e arraste-a um pouco. Pronto, a sombra já estará criada (ver imagem ao lado).**



Para usar o título, abra o *Word* e coloque o cursor onde quer inserir o título. Vá até ao menu *Insert* (Inserir) e escolha *Image* (Imagem). Localize o directório onde está o seu ficheiro, selecione-o e dê *OK*. Pronto, esta operação está concluída com êxito. Porém, este é apenas um dos muitos recursos do *CorelDRAW*. Não deixe de explorar os outros.



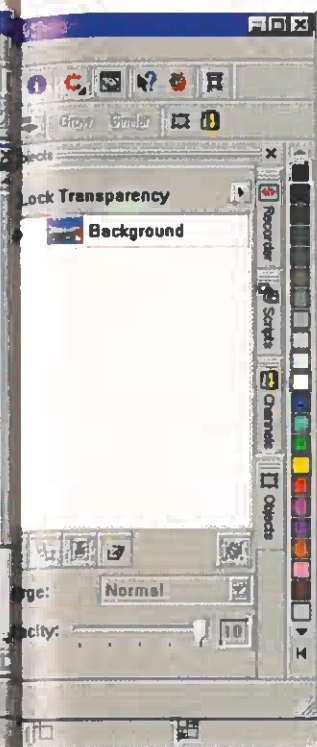
## Arte electrónica

O *Corel Photo Paint* é usado, exclusivamente, para modificar e criar imagens. Para que possa testar os recursos do programa, colocamos no *CD-ROM* um pacote com 21 fotos de paisagens que poderá usar para aprender a criar as suas próprias ilustrações a partir de imagens prontas. Faça assim:

**1** Abra o *Photo Paint* e, na janela que aparece, clique na opção *Open Image*. No ecrã que surgir, localize a pasta *Paisag*, que está dentro do directório *Lazer*, no nosso *CD-ROM*.



**2** Como exemplo, vamos usar o ficheiro *PSG0000*. Selecione-o e clique em *Open*. A imagem aparecerá no ecrã. Para treinar, vamos fazer com que as tranquilas ondas do mar que aparecem na imagem se transformem em ondas com mais de 10 metros de altura.



**3** Na barra de ferramentas que está à esquerda, clique no segundo ícone e, no submenu, selecione a opção *Freehand Mask Tool*. O cursor do rato mudará para o formato de uma cruz.

**4** Este comando é usado para seleccionar uma parte da imagem. Com o rato, vá clicando em volta do mar – uma linha vermelha começará a formar-se. Quando estiver tudo seleccionado, dê

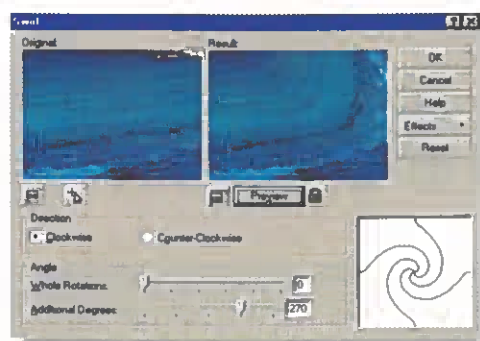
dois cliques e a linha vermelha transformar-se-á num tracejado.



**5** Na janela *Objects* (à direita), entre na aba *Objects*. Nos botões que aparecem, clique em *Create Object from Mask*. Irá surgir um segundo objecto na lista que está acima dos botões.

**6** Clique na ilustração do olho, no lado direito do novo objecto. Ele irá aparecer destacado no ecrã. Agora, vá ao menu *Effects* e selecione a opção *2D Effects*.

**7** No menu que aparece, selecione a opção *Twirl*. Aparece outra janela. Movimente a barra *Additional Degrees* para a direita, até chegar a aproximadamente 270. Para ver como ficou o efeito, antes de o usar, clique em *Preview*.



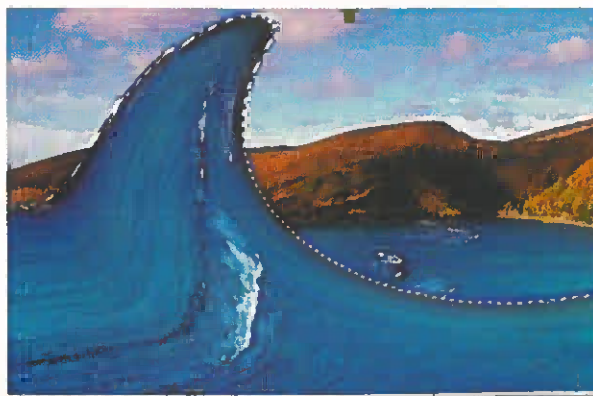
**8** Dê *OK* e o efeito será aplicado. Volte à janela *Objects* (à direita) e clique sobre a ilustração do olho do objecto *Background*. Pronto, agora só faltam os acabamentos.

**9** Vá até à barra da esquerda e clique no último ícone. No submenu que aparece, selecione a ferramenta *Clone Tool* (é a terceira).



**10** Selecione um local do mar que esteja com a cor correcta e clique sobre ele. Agora, carregue num local onde a textura e cor precisem de ser corrigidas e certifique-se que a parte correcta é copiada para cima da imagem. Faça isso até que tudo fique com uma aparência o mais natural possível.

A sua ilustração já está criada. Agora, tem de guardá-la. Para isso, clique em *File* e, depois, em *Save As*. Em seguida, escolha o directório onde a imagem deve ser guardada, dê um nome ao ficheiro e clique em *Save*.



Com o Photo Paint, é possível aplicar efeitos especiais às suas fotos. Pode, por exemplo, criar ondas gigantes numa praia calma (imagem central). Todos os efeitos estão no menu *Effects*, no topo do ecrã.

#### FICHA TÉCNICA

##### Programa

CorelDRAW 8

##### Sistema Mínimo

Pentium 90Mhz com 16 MB de RAM

##### Produtor

Corel Corporation

##### Distribuidor

Em Portugal, há vários distribuidores deste produto.

##### Preço sugerido

Cerca de 110 000\$00

**Limitação:** 30 dias contados a partir da data de instalação.



# É mais fácil

**Com o Set Me UP, não precisa de saber muito sobre o Windows para o configurar e melhorar o seu desempenho.**

**Pode aumentar a velocidade dos menus, no botão Iniciar, e abrir as janelas do Windows com maior rapidez, entre outras configurações.**

**F**acilitar ao máximo a alteração das configurações do seu Windows é a proposta de Set Me Up. Em traços gerais, este programa substitui o editor de registos do Windows, um aplicativo que faz parte deste sistema operacional, mas que deve ser usado apenas por pessoas que tenham conhecimentos avançados de informática.

Com o Set Me UP fica tudo mais fácil. É que não tem de preocupar-se com nada e nem sequer precisa de saber informática. Basta seguir os passos desta reportagem, para aumentar facilmente a velocidade dos menus e até trocar a imagem de abertura do Windows.

**Mas, atenção:** se for um utilizador principiante faça apenas as configurações que vamos mostrar, porque algumas das outras podem causar-lhe problemas, caso não tenha experiência de utilização do Windows.

## Instalação e uso

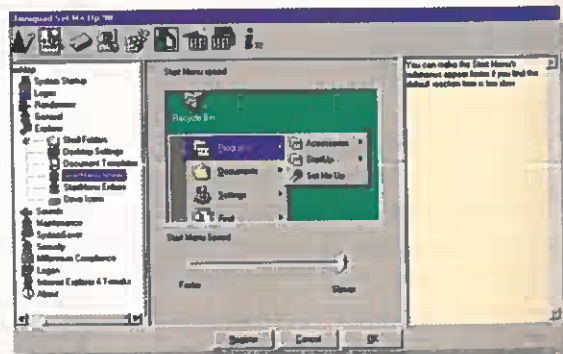
Depois de instalado – basta dar OK no primeiro ecrã, clicar sobre o botão que tem o desenho de um computador e, no fim, carregar novamente em OK –, abra o programa através do ícone *Omniquad Set Me Up 98*, criado no menu *Iniciar*. Na primeira vez que abrir o *Set Me Up*, clique em OK. No ecrã seguinte, seleccione a opção *English* e clique novamente em OK. Nas duas



janelas que aparecem carregue em *Cancel* e, depois, em *OK*.

É possível fazer várias configurações no Windows através do *Set Me Up*. Nesta reportagem, vamos mostrar como realizar três delas: aumentar a velocidade dos menus; abrir e fechar as janelas com maior rapidez; e trocar a imagem de abertura do Windows.

Cada vez que fizer uma alteração, o *Set Me Up* será fechado automaticamente. Para fazer outra configuração, abra novamente o programa.

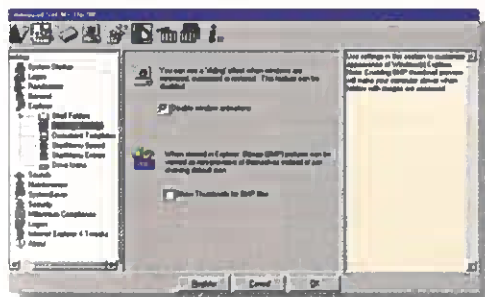


# configurar

## Velocidade dos menus

Esta configuração vai aumentar a velocidade de exibição das opções no menu *Iniciar*. Com o programa aberto, clique em *Explorer*, na parte esquerda do ecrã, e, depois, carregue duas vezes em *StarMenu Speed*, na parte direita. No ecrã que aparecer, movimente a barra de rolagem para a direita ou esquerda se pretender, respectivamente, diminuir ou aumentar a velocidade de exibição. Depois, clique em *OK* nos dois ecrãs que surgirem.

## Animação nas janelas



Com esta configuração, pode retirar aquela animação parecida com uma varridela que ocorre quando se minimizam ou fecham as janelas do *Windows*, fazendo o sistema funcionar de forma mais rápida.

Abra o *Set Me Up* e, na parte esquerda do ecrã, clique em *Explorer*. Depois, carregue duas vezes sobre a opção *Desktop Settings*, à direita. No ecrã que aparecer, seleccione a opção *Disable window animations*, para desactivar as animações. Dê *OK* nos dois ecrãs que aparecem.

## Imagem de entrada do Windows

Certamente que deve ter reparado na

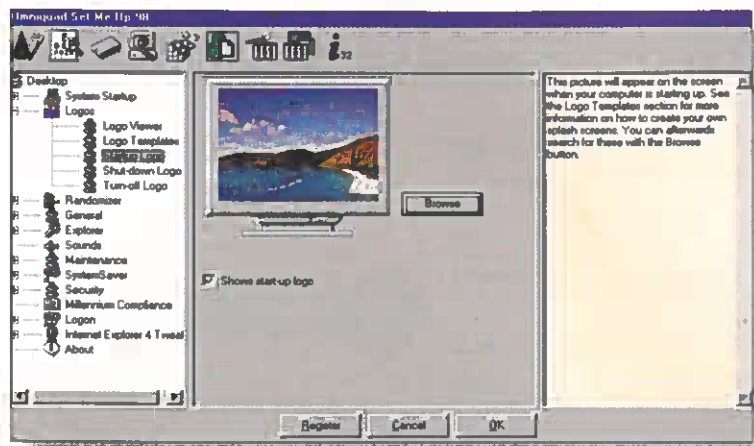


imagem com o logotipo do *Win 95* que aparece quando se entra no *Windows*. Com o *Set Me Up* é possível alterar essa imagem, personalizando o seu *PC*. Para isso, clique em *Logos*, na parte esquerda do ecrã, e, depois, vá a *Startup Logo*. Na janela que aparece, clique em *Browse* e localize a imagem que quer usar na abertura.

No *CD-ROM*, encontra um pacote com 21 imagens no formato correcto, que poderá usar. Elas estão no directório raiz do *CD-ROM*, na pasta *Aplicat*, subpasta *Logo*. Copie-as para o *PC* e, depois, vá ao directório onde as imagens foram gravadas. Seleccione a imagem que quer, dê *OK* e reinicie o computador, para ver as mudanças.

Para regressar à configuração anterior, basta repetir os passos acima descritos, mas em sentido inverso. As suas configurações voltarão ao normal. Não se esqueça: só verá as alterações quando reiniciar o *PC*.

O programa traz outras opções muito úteis. Porém, tenha cuidado, para não fazer alterações que possam prejudicar o *Windows*. Repetimos: se não domina muito bem o inglês, é melhor fazer apenas as alterações sugeridas nesta reportagem.

**Uma das alterações permite trocar o ecrã de abertura do Windows por qualquer imagem que tenha no PC (imagem acima), personalizando, assim, o seu computador.**

## FICHA TÉCNICA

### Programa

Set Me Up 98

### Sistema Mínimo

Windows 95/ 486 DX com 8 MB de RAM

### Produtor

Omniquad - USA

### Telefone

(001 510) 658 52 44

www.omniquad.com

### Valor do registo

Cerca de 6300\$00

### Limitação

30 dias. Porém, as alterações feitas não serão perdidas após este prazo.

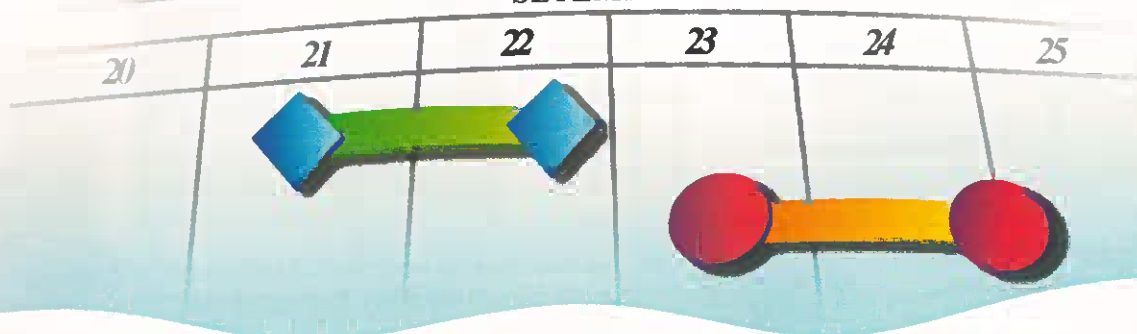


# Tudo sob

Com o FastTrack, pode fazer qualquer tipo de planeamento directamente no ecrã do computador.

1998

SETEMBRO



**Crie uma lista com todas as tarefas que devem ser realizadas até à data do evento e distribua-as pelos dias que dispõe para fazer cada coisa.**

**N**ão há como negá-lo. Um bom planeamento é uma parte importante em qualquer coisa que for fazer, quer seja uma festa, reunião ou mesmo um trabalho escolar. É através dele que pode fazer uma estimativa de como ficará o resultado final do seu trabalho. E, se utilizar o programa FastTrack, pode fazer qualquer tipo de planeamento directamente no ecrã do computador.

Depois, é só imprimir a lista de tarefas e ir verificando se foi tudo cumprido no prazo previamente estipulado.

Para perceber melhor como o programa funciona, vamos mostrar como se planeia uma festa de aniversário.

## Planear a sua festa

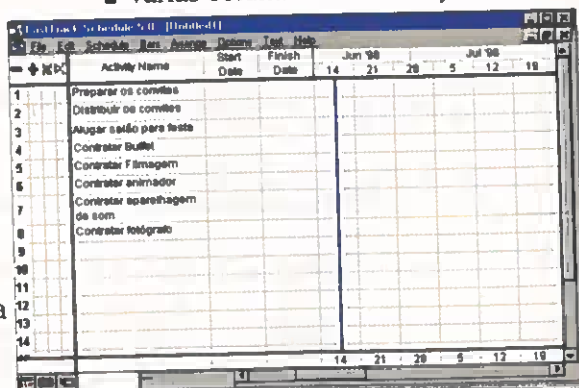
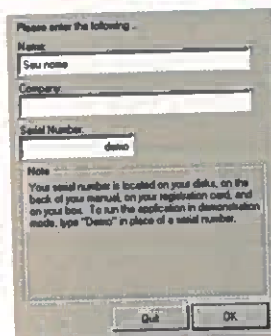
Instale o programa. Basta ir dando *Yes* e *Next* e, no fim, clicar em *Finish* – um grupo será criado no botão *Iniciar* –, para que o *Fast Track* seja automaticamente executado. Na primeira vez que o programa é aberto, aparece uma janela na qual deve escrever o seu

nome, o da empresa e, também, um número de série. Nesta versão, escreva a palavra *Demo*, no campo *Serial Number*, e clique em *OK*. Aparecerá o ecrã principal do

*FastTrack*. Como exemplo, vamos planear uma festa de aniversário.

Acompanhe:

**1** Repare que o ecrã está dividido em várias colunas. Em *Activity Name*,



### FICHA TÉCNICA

#### Programa

FastTrack Schedule

#### Sistema Mínimo

Windows 3.1x ou superior  
486 com 8 MB de RAM

#### Produtor

AEC Software Inc. - USA

#### Telefone

(001 703) 450 19 80

#### Fax

(001 703) 450 97 86

#### Valor do registo

Não informado

#### Limitação

A opção "guardar" não está disponível.

# controle

deve escrever as tarefas ou trabalhos que serão realizados ao longo do processo. No caso da festa, são várias coisas: preparar e distribuir os convites, alugar o salão, contratar o *buffet*, entre outras tarefas.

**2** Escreva cada tarefa numa linha diferente e tente não esquecer-se de nenhuma, para não ter desagradáveis surpresas de última hora.



**3** Terminada esta parte, é altura de distribuir as tarefas pelos dias que faltam para a festa. Para fazer isso, na barra de ferramentas que está à direita, clique sobre o desenho da barra azul.

A seguir, carregue no segundo ícone da barra, ao lado da seta negra.



**4** Repare que existe uma linha vertical azul no ecrã. Ela indica o dia actual. Portanto, o seu planeamento deve começar a partir daí. Escolha a primeira tarefa da lista. No nosso exemplo, é preparar os convites. Clique na linha azul que está ao lado da linha da tarefa e, mantendo o botão do rato pressionado, arraste-o para a direita.

**5** Irá surgir uma barra horizontal. Nos campos *Start Date* e *Finish Date*, ao lado da tarefa, serão mostradas as datas de início e fim dessa tarefa.

**6** Repita o mesmo processo para todos os itens, tentando coordenar

|    |  | Activity Name                | Start Date | Finish Date | Jun '98 |    |    | Jul '98 |    |    |
|----|--|------------------------------|------------|-------------|---------|----|----|---------|----|----|
|    |  |                              |            |             | 14      | 21 | 28 | 5       | 12 | 19 |
| 1  |  | Preparar os convites         | 18/6/98    | 25/6/98     |         |    |    |         |    |    |
| 2  |  | Distribuir os convites       | 18/6/98    | 28/6/98     |         |    |    |         |    |    |
| 3  |  | Alugar salão para festa      | 18/6/98    | 23/6/98     |         |    |    |         |    |    |
| 4  |  | Contratar Buffet             | 18/6/98    | 20/6/98     |         |    |    |         |    |    |
| 5  |  | Contratar Filmagem           | 18/6/98    | 24/6/98     |         |    |    |         |    |    |
| 6  |  | Contratar animador           | 18/6/98    | 26/6/98     |         |    |    |         |    |    |
| 7  |  | Contratar aparelhagem de som | 18/6/98    | 24/6/98     |         |    |    |         |    |    |
| 8  |  | Contratar fotógrafo          | 18/6/98    | 23/6/98     |         |    |    |         |    |    |
| 9  |  |                              |            |             |         |    |    |         |    |    |
| 10 |  |                              |            |             |         |    |    |         |    |    |
| 11 |  |                              |            |             |         |    |    |         |    |    |
| 12 |  |                              |            |             |         |    |    |         |    |    |
| 13 |  |                              |            |             |         |    |    |         |    |    |
| 14 |  |                              |            |             |         |    |    |         |    |    |

as datas, para que tenha tempo de realizar tudo calmamente.

**Não se esqueça:** a última data é o seu prazo final, ou seja, no nosso exemplo, é o dia da festa.

**7** Quando estiver tudo pronto, pode imprimir o seu planeamento e ir verificando se todas as tarefas estão a ser cumpridas no prazo estabelecido. Para isso, vá a *File* e clique em *Print*. Nesta versão, não é possível gravar o planeamento.

Apesar do exemplo do aniversário ser bastante simples, pode planear qualquer coisa com o *FastTrack*. Se quiser ver alguns exemplos, clique em *File* e, depois, em *Open*. Agora, entre na pasta *Examples* e escolha um dos ficheiros disponíveis. O programa tem muitos recursos e opções que pode explorar à vontade.

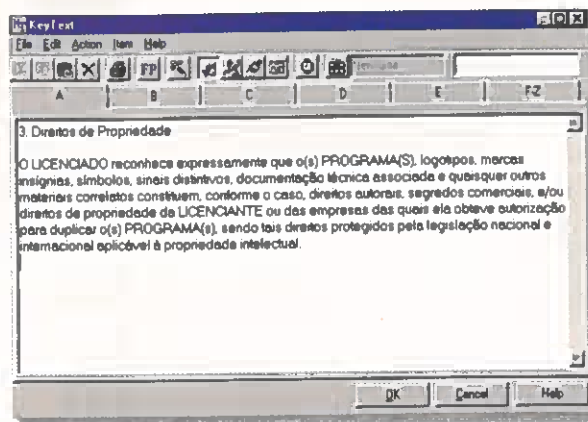
**Depois de pronta, basta imprimir a lista de tarefas e ir acompanhando o trabalho, de modo a verificar se todos os itens foram realizados no prazo estipulado.**



# Melhore a sua digitação

**Key Text permite-lhe criar atalhos para os textos que digita frequentemente, ganhando tempo no PC.**

**Abra o Key Text, digite o texto para o qual quer criar o atalho, depois, escolha as teclas que serão usadas e pronto. Assim, ao invés de escrever o texto todo, basta carregar nas teclas de atalho e o texto surgirá no ecrã.**



**C**om o Key Text, pode ganhar tempo no PC, criando combinações de teclas para os textos que digita frequentemente.

Primeiro, crie a combinação de teclas escrevendo o texto – os termos de um contrato, por exemplo – no Key Text.

Depois, quando precisar do mesmo texto, em vez de voltar a escrevê-lo, tem apenas de carregar nas teclas de atalho, dentro de um editor de textos como o Word, por exemplo, e pronto: o texto aparecerá no ecrã.

Instale o programa. Clique em *Next* e, depois, em *Agree*. Vá dando *Next* e *Yes* e, no fim, carregue em *Finish*. Será criado um grupo no botão *Iniciar* e o Key Text será executado automaticamente.

Escreva o seu nome completo no campo que aparece e, depois, dê *OK* nos dois próximos ecrãs. Um ícone do programa surgirá na barra de tarefas, ao lado do relógio. Siga as instruções que apresentamos, para aprender a criar os atalhos e, depois, a utilizá-los:

## Criar o atalho

É possível criar atalhos para qualquer texto e, depois, utilizá-los tanto nos processadores de texto como nos editores de desenho, ao abrir caixas de texto. Faça assim:

**1** Clique sobre o ícone do programa, na barra de tarefas, e seleccione o comando *Edit text in item*, no menu.

**2** Aparecerá um submenu. Clique na letra A, para aceder a um ecrã de edição.

**3** O ecrã está dividido em abas (A, B, C ...). Clique sobre uma delas e aparecerá um texto na parte de baixo. Apague-o e escreva o conteúdo do texto para o qual quer atribuir um atalho.

**4** No fim, vá a *Item* e seleccione *Hotkey*. Carregue na combinação de teclas que quer atribuir ao atalho que está a ser criado (*Alt+H*, por exemplo). Dê *OK* e o atalho será gravado.

## UTILIZAÇÃO DO ATALHO

**P**ara utilizar qualquer atalho, basta carregar na combinação de teclas que lhe foram atribuídas, dentro do editor de textos que costuma usar.

Se quiser ter uma ideia de como tudo funciona, depois de instalar o programa, faça o seguinte teste: abra o Word, tecle *Ctrl+Shift+/* e o seu nome aparecerá no ecrã. Este atalho foi criado automaticamente no momento em que digitou o seu nome no primeiro ecrã do Key Text. Nesta versão, é possível criar cinco atalhos diferentes.

### FICHA TÉCNICA

#### Programa

Key Text

#### Produtor

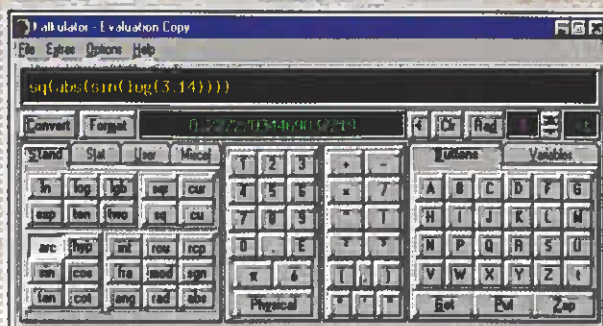
MJMSOFT Design Ltd.  
Edinburgh, UK  
[www.mjmssoft.com/ktreg.htm](http://www.mjmssoft.com/ktreg.htm)

#### Valor do registo

Cerca de 4 500\$00

#### Limitação

Só permite criar cinco atalhos.



# Calculadora electrónica

**Resolva sofisticadas operações matemáticas com a ajuda de Kalkulator.**

**K**alkulator é uma calculadora científica com muitos recursos e funções. Com ela, pode fazer qualquer tipo de contas, desde simples a complexas. O programa traz opções para cálculos financeiros, estatísticos, computacionais, entre outros. Corre directamente do CD-ROM e todos os comandos são activados com simples cliques do rato.

Depois de abrir o programa, escreva a operação desejada e, em seguida, dê *Enter*, para ver o resultado. Uma das funções do programa permite calcular as raízes de uma equação polinomial – aquelas fórmulas parecidas com este exemplo:  $x^2+3x+5=0$  e que são um autêntico "terror" para os estudantes.

Para solucionar esta equação de exemplo, clique no menu *Extras* e, depois, vá a *Polynomial roots*. Agora, no campo *c2*, escreva 1; em *c1*, 3 e no campo *c0*, 5. Depois, clique em *Solve* e as raízes da equação aparecerão no ecrã. Parece complicado, mas resolver a equação no papel é muito pior...

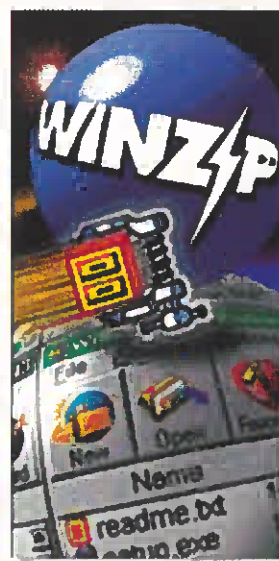
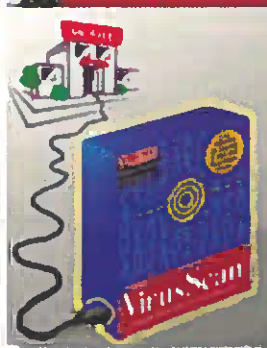
## FICHA TÉCNICA

**Produtor**  
Dr. J. Andrzej  
Wrotniak, USA  
**Telefone**  
(001 713) 524 63 94  
**Fax**  
(001 713) 524 63 98  
**Valor do registo**  
Cerca de 8 500\$00  
**Limitação**  
30 dias a partir da  
instalação.

## Programas essenciais

**T**odos os meses encontra, na opção *Antes de Pedir Ajuda*, no CD-ROM, a versão mais recente de três aplicativos indispensáveis em qualquer computador, para facilitar o seu dia-a-dia informático. São eles: o *Winzip*, para compactar e descompactar ficheiros; o *VirusScan*, melhor antivírus do mercado, e o *Picaview*, um visualizador instantâneo de imagens.

Para saber como fazer a instalação e usar estes programas, clique no botão "Antes de usar clique aqui", no interface do CD-ROM.

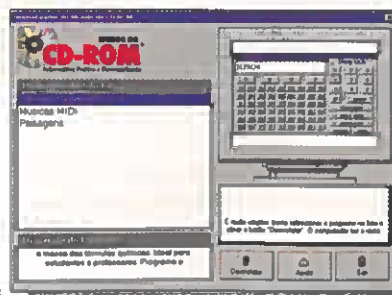


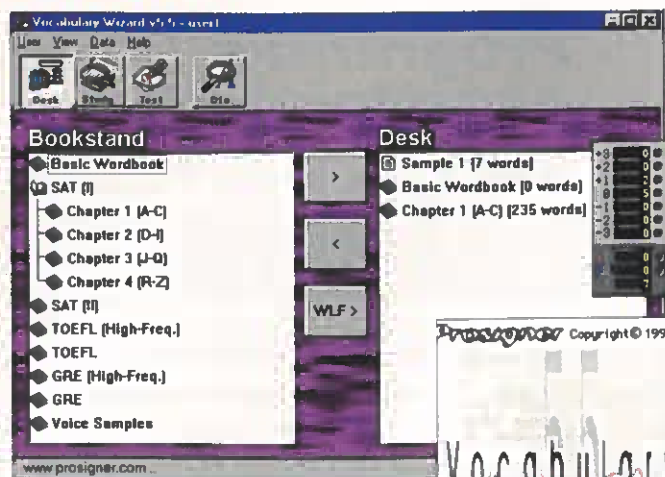
## Desinstalador

**Apague os ficheiros copiados a partir do nosso CD-ROM.**

**F**ácil de usar,  
com este  
programa pode  
apagar todos os  
ficheiros copiados  
para o seu PC a  
partir do CD-ROM  
da revista.

No entanto, os programas ou jogos que têm instalador próprio não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.





## Vocabulário em inglês

**Aumente o seu vocabulário em inglês utilizando o programa Vocabulary.**

**S**e já tem bons conhecimentos de inglês, mas deseja aumentar o seu vocabulário, este programa vai ser-lhe muito útil. *Vocabulary* é uma espécie de professor electrónico que ensina palavras não tradicionais da língua inglesa a quem já tem boas noções do idioma. O programa precisa de ser instalado. Para isso, clique em *Setup* e, depois, vá dando *Yes*. No fim, o grupo

*Prosigner* será criado no botão *Iniciar*. Para abrir o programa, clique no ícone *Vocabulary*. Dê *OK* no primeiro ecrã, para aceder à janela principal.

São dois módulos: *Study*, onde aprende novas palavras, e *Test*, no qual verifica o que aprendeu. Comece por clicar em *Study*. No ecrã seguinte, carregue em *Auto*, no rodapé do ecrã.

Automaticamente, as palavras serão

pronunciadas e o significado, em inglês, será mostrado no ecrã. Treine quantas vezes quiser. Quando achar que está pronto, clique em *Test* e verifique a sua aprendizagem. Para avançar de lição, clique em *Desk* e seleccione, na parte que está à esquerda do ecrã, uma nova lição. Clique na seta que aponta para a direita e a

nova lição surgirá na lista que está do lado esquerdo.

Se quiser remover uma lição já efectuada, clique sobre ela, na lista que está à esquerda, e, depois, na seta que aponta para a esquerda. Agora, basta clicar em *Study*, para fazer uma nova lição.

Nesta versão, são sete palavras por lição. No programa completo são mais de 6 mil.

### FICHA TÉCNICA

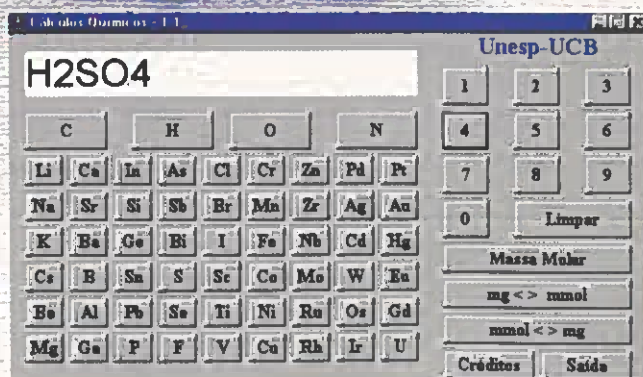
**Produtor**  
Prosigner  
**E-mail**  
ddam@nownuri.net  
www.prosigner.com  
**Valor do registo**  
Cerca de 5000\$00  
**Limitação**  
Sete palavras por lição.

## Cálculos químicos

**Completo e em português (léxico brasileiro), Cálculos Químicos efectua as operações mais utilizadas por estudantes de Química.**

**I**deal para estudantes e professores de química, o programa *Cálculos Químicos* permite calcular rapidamente a massa molar de qualquer fórmula ou elemento químico. Todo em português (léxico brasileiro), o programa ainda faz conversões de miligramas para milimóis e vice-versa. Quem estuda química sabe que estas funções são utilizadas com frequência na resolução de vários exercícios.

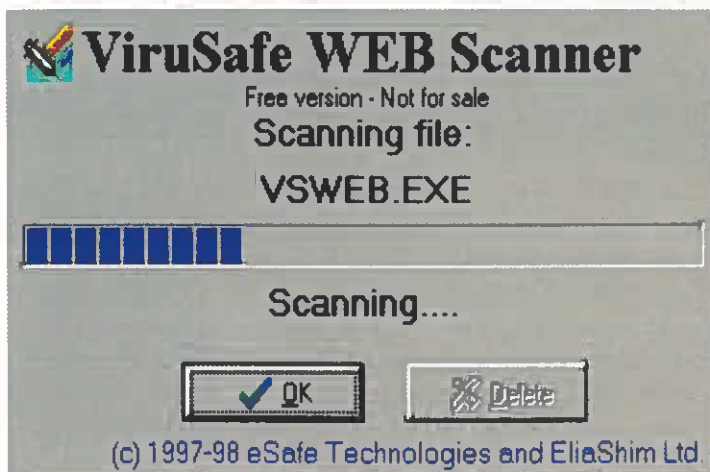
O programa está completo, corre directamente do CD-ROM e a utilização é simples. Basta escrever a fórmula que quer analisar e, depois, clicar no botão da opção a ser calculada. Por exemplo, a fórmula da água é  $H_2O$ . No programa, ela deve ser escrita como  $H_2O$ . Depois, é só clicar nos botões, para fazer o cálculo. Para sair do programa, clique em *Saída*.



# Fique protegido na Internet

**Específico para a Internet, este programa vai proteger o seu PC contra os vírus.**

**E**stá a ficar cada vez mais perigoso copiar coisas da Internet, devido ao grande número de vírus que proliferam na rede mundial. Para evitar que seja uma das vítimas, colocamos no CD-ROM o *VirusSafe Web*, um antivírus específico para a Internet e que funciona tanto no Netscape



como no Internet Explorer.

Depois de instalado – basta dar *Next* e, no fim, clicar em *Finish* –, será criado um grupo no botão *Iniciar*.

A utilização é simples. Quando estiver a navegar pela Internet e quiser fazer um download (transferir) algum ficheiro, o programa será executado automaticamente. Se não existirem vírus, o processo prosseguirá sem qualquer problema. No entanto, se o ficheiro estiver contaminado, será mostrado um aviso a aconselhar o cancelamento da transferência.

## Tudo o que precisa para ter mais depressa tudo o que precisa.

Inclui:

- Informação proveniente das 15 Listas regionais.
- Mais de 440.000 entidades classificadas em 1900 actividades.
- Possibilidade de instalação em rede.



**Consulta mais fácil.  
Actualização mais rápida.**

## Páginas Amarelas. Agora em CD-Rom.



**Páginas  
Amarelas, SA.**

Preencha este cupão e envie-o, hoje mesmo, pelo fax (01) 840 50 09 para receber, quanto antes, o seu CD-Rom "Páginas Amarelas". Ou, se preferir, encomende-o pelo telefone (01) 848 43 43.

☐ SIM, pretendo encomendar \_\_ exemplares do CD-Rom Páginas Amarelas® para a minha Empresa, pelo preço de 8.775\$00 cada (IVA incluído) + despesas de envio.

Nome da Empresa \_\_\_\_\_

Nome do Responsável \_\_\_\_\_

Morada \_\_\_\_\_

Localidade \_\_\_\_\_

C. Postal \_\_\_\_\_

Telefone \_\_\_\_\_

Melhor hora p/a contacto: das \_\_\_\_ às \_\_\_\_ horas.

# Estúdio

**Use o Cakewalk para aprender a tocar piano ou obter a partitura de músicas MIDI e, depois, imprimi-la.**

**Para obter a partitura, imprimi-la e tentar aprender a tocar piano, tanto pode usar as músicas que vêm com o Cakewalk, como os ficheiros MIDI que tem no PC.**

**C**onsiderado um dos melhores programas de música do mercado, Cakewalk é fácil de usar e traz muitos recursos. Por isso, é o preferido tanto pelos profissionais como pelos amadores que usam o computador para fins musicais.

Quem não sabe tocar piano, mas gostava de aprender, pode tentar tocar algumas músicas, usando um recurso muito interessante, que mostra a sequência das teclas que deve utilizar.

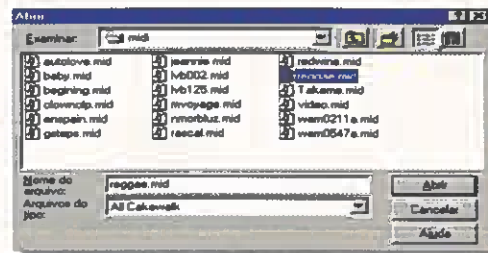
Já os músicos profissionais podem, através do programa, abrir ficheiros no formato MIDI e imprimir as partituras da música correspondente, ou, então, criar as partituras das suas próprias músicas.

Nesta reportagem, vai aprender a usar o recurso de aprendizagem e, também, a ver e imprimir as partituras de qualquer música.

## Ver as partituras

Os músicos profissionais sabem como proceder. Porém, para quem não é desta área, fizemos um passo a passo a ensinar como usar o Cakewalk. Com ele, fica a saber que pode usar as melodias que vêm no programa, ou, então, as 18 músicas MIDI (tipo de ficheiro sonoro instrumental) que colocamos no CD-ROM. Se quiser utilizar as músicas do CD, copie algumas para o seu PC. Elas irão para o directório Revista, subdirectório Cdrom23, pasta Lazer, subpasta Midi. Depois, faça assim:

**1** Abra o programa. Dê *Enter* no primeiro ecrã e, depois, *Close*. Agora, seleccione *Open a Project* e escolha uma das músicas. Pode ser uma das que vêm com o Cakewalk, ou, então, das que foram copiadas para o seu PC. Como exemplo, vamos usar o ficheiro *reggae.mid*, que está no CD. Selecciono-o e clique em *Abrir*.



**2** A música vai aparecer no ecrã. Para a ouvir antes de aprender a tocar ou ver a partitura, vá até ao menu *Realtime* e clique em *Play*. A música será

## FICHA TÉCNICA

### Programa

Cakewalk

### Sistema Mínimo

Windows 95

486 DX2 com

8 MB de RAM

### Produtor

CakewalkMusic

### Distribuidor

MSD Multimídia

### Telefone

(00 55 21) 533 32 00

### Preço sugerido

Cerca de 25 000\$00

### Limitação

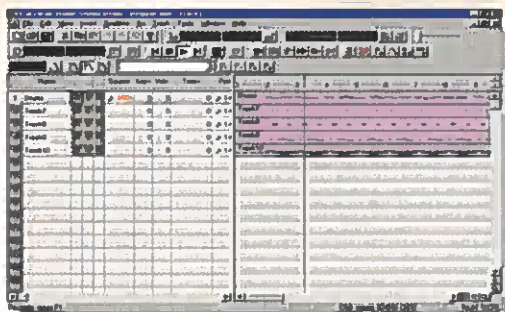
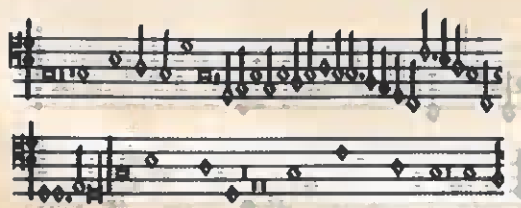
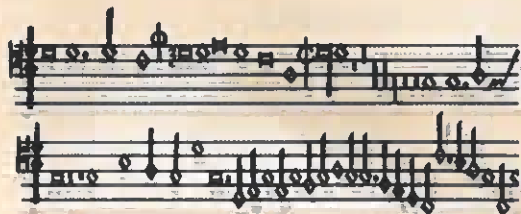
Não guarda

## Instalação

Depois de instalado – dê *Next* e *Yes* e, no fim, clique em *Finish* –, o seu PC será reiniciado e o grupo Cakewalk criado no botão *Iniciar*. Mas, é preciso ter o *DirectX* instalado. Se não o tiver, clique em *Antes de Pedir Ajuda*, no CD-ROM, e faça a instalação.

A seguir, execute o programa através do ícone *Cakewalk Home Studio Demo*, que está dentro do grupo criado. No primeiro ecrã que aparecer, clique em *Cancel*, espere alguns instantes e, depois, clique na opção *Close*.

# musical



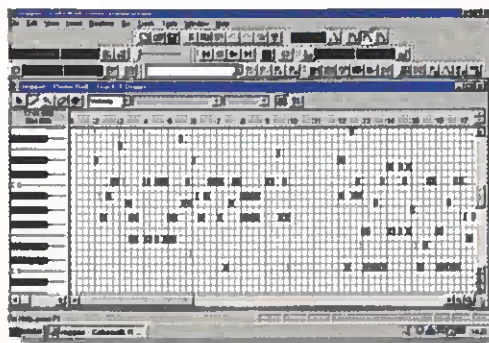
reproduzida. Para a interromper, clique em *Stop*, também em *Realtime*.

**3** Se clicar em *View* e, depois, em *Piano Roll*, aparecerá um ecrã com o desenho de um teclado, à esquerda. O ecrã está dividido em colunas marcadas por pontos cor de rosa.

**4** A linha indica uma tecla e as colunas determinam o instante em que elas devem ser executadas. Quando clicar em *Play*, verá as teclas a serem

accionadas, graças a uma linha que varre o ecrã. Imprima este ecrã (ver caixa) e tente reproduzir a sequência de teclas no teclado real, acompanhando o ritmo.

**5** Para ver a partitura, clique em *View* e seleccione *Staff*. Ela será mostrada. Toque novamente a música e acompanhe todos os passos da melodia, através da linha que atravessará o ecrã da esquerda para a direita, executando cada uma das notas e acordes da música seleccionada.



**Na opção Piano Roll (imagem ao lado), pode ver as teclas que deve usar para tocar qualquer música.**

## NA ALTURA DE IMPRIMIR

**N**esta versão do *Cakewalk* não é possível imprimir a partitura e a sequência de teclas directamente do programa. Mas, com as dicas que se seguem, pode imprimi-las facilmente. Faça assim:

**1** Quando a partitura ou a tabela com as teclas estiver aberta, clique no menu *File* e vá a *Print Preview*. Aparecerá no ecrã a primeira página da partitura. Se clicar em *Next Page*, pode ir vendo as outras páginas.

**2** Carregue na tecla *PrintScreen*, para que a página seja copiada para a *Área de Transferência* do

*Windows*. Agora, abra o *Paint* – está dentro do grupo *Acessórios*, no menu do botão *Iniciar*.

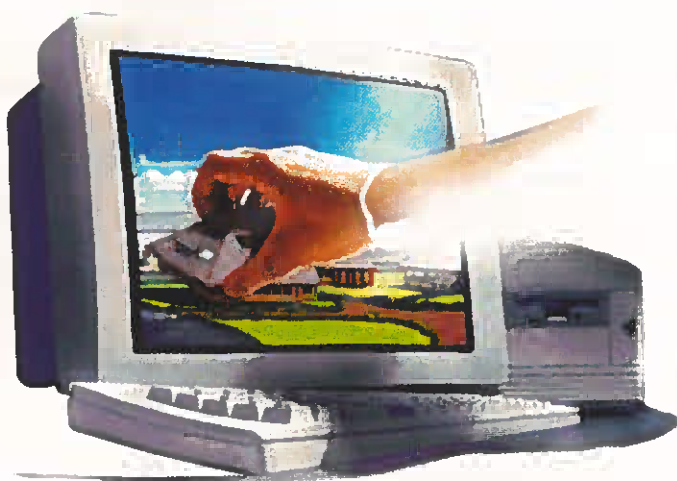
**3** No ecrã do *Paint*, vá até *Editar* e seleccione a opção *Colar*. A imagem da partitura aparecerá no ecrã. Depois, para imprimir, vá a *Ficheiro* e seleccione *Imprimir*.

**4** Repita os passos 2 e 3 para cada uma das páginas da partitura ou ecrãs da tabela até as imprimir todas. Agora, só falta agarrar nas folhas, sentar-se em frente ao teclado e começar a tocar as melodias.



# Crie um mu

**Com Do 3D, pode criar, facilmente, mundos imaginários, em três dimensões, no ecrã do computador.**



**O programa traz cinco opções de ambientes já prontos, para que possa ter uma base de apoio para criar o seu mundo em 3D. Basta escolher uma delas e, depois, ir acrescentando objectos e sons.**

**D**e certeza que já ouviu falar em realidade virtual. Basicamente, trata-se de um "mundo em três dimensões", criado por computação gráfica e que reproduz construções e objectos reais. O realismo é tanto que até se pode passear por esse mundo e realizar algumas acções. Aparentemente, pode parecer uma coisa muito complicada e só ao alcance dos génios da computação. No entanto, com o programa Do 3D, o mesmo que é utilizado pelos programadores profissionais para criar mundos virtuais para a Internet, você também pode construir o seu próprio universo em três dimensões, sem nenhuma complicação.

Não é difícil. Basta usar apenas o rato. No fim, se tiver muita criatividade, o resultado da sua obra pode ser muito bom. Experimente e tente reproduzir no computador um mundo imaginário! A única contrariedade é que não pode guardar o seu trabalho.

## Um novo mundo

Depois de instalado – basta ir dando *Next* e *Yes*, nos ecrãs que aparecem e, no fim, clicar em *OK* –, abra o programa através do ícone *Do 3D*, que está no grupo *Superscape*, criado no botão *Iniciar*. Na primeira janela que aparece, dê *Enter*, para aceder ao ecrã principal. Agora, siga estes passos, para criar um mundo em três dimensões:

**1** No primeiro ecrã que aparece, clique em *Close* e, a seguir, dê *OK*. Serão mostradas cinco opções de modelos já prontos, para começar a construir o seu próprio mundo a partir deles. Escolha um e clique em *OK*.



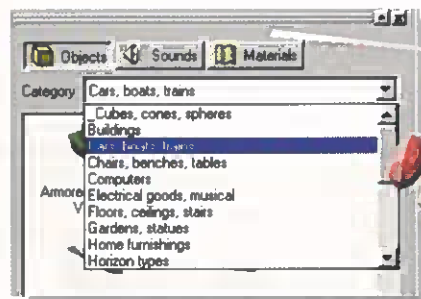
**2** À direita do ecrã aparecerá o cenário, em três dimensões, escolhido. Para passear por esse lugar, clique com o rato no ícone que tem quatro setas e que está na parte inferior do ecrã. Depois, mantendo o botão

# ndo virtual

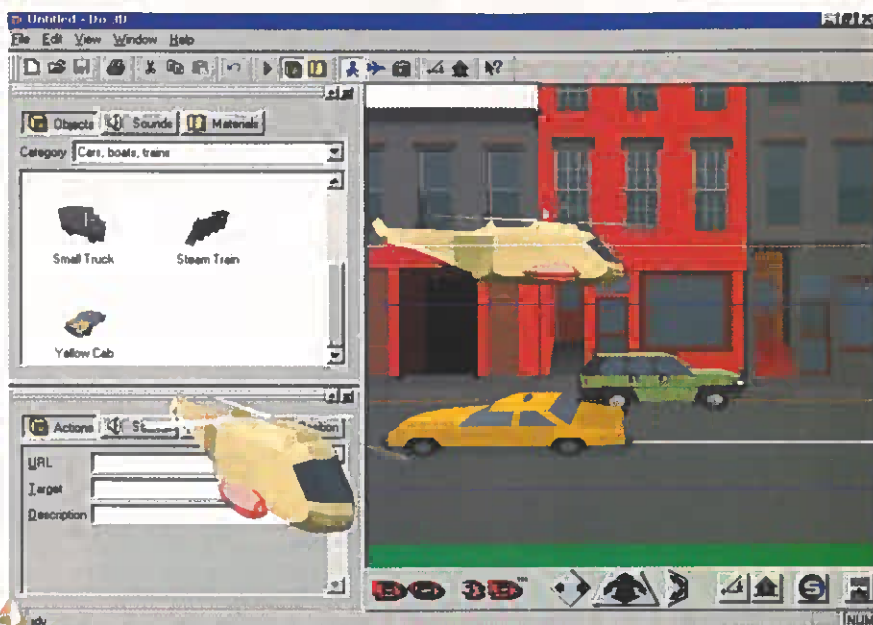
esquerdo pressionado, movimento o rato pelo ecrã e repare que já está a andar pelo cenário.



**3** Para acrescentar objectos ao cenário, vá até à parte esquerda do ecrã, clique em *Objects* e, no campo *Category*, selecione o tipo de objecto a ser inserido: construções (*buildings*), veículos (*cars, boats, trains*), entre outros. Depois de fazer a escolha, clique duas vezes sobre o objecto, para o colocar no cenário.



**4** Se clicar no centro do objecto, pode mudá-lo de lugar ou movimentá-lo. Para aumentar ou diminuir o tamanho dele, clique nas extremidades e, depois, arraste. Se quiser alterar a cor, carregue em *Materials*, na parte inferior, à esquerda, e selecione a cor desejada.



**5** Vá colocando os objectos da maneira que achar mais conveniente. No fim, dê uma volta pelo mundo virtual criado por si, para ver o resultado do seu trabalho.

Depois de aprender a construir as diversas estruturas, tente incluir sons. Para fazer isso, basta clicar no botão *Sounds*, na parte esquerda do ecrã. Existem duas categorias. A primeira, designada *FX* (pronuncia-se *efecs*), tem sons ambiente de objectos, como por exemplo, o barulho do motor de um carro. A outra opção possui frases em inglês, que podem ser colocadas nas personagens. Para ouvir e incluir um som, clique duas vezes sobre o pretendido.

Explore o programa e use a sua criatividade. Até poderá criar a sua própria casa ou escritório virtual e, depois, passear por eles.

Mas, não se esqueça: infelizmente, nesta versão de *Superscape Do 3D* não é possível guardar o seu trabalho.

*Se escolher uma rua, por exemplo, pode colocar lá carros, pessoas ou outros prédios. Depois, com o rato, tem a possibilidade de passear por ela, como se estivesse numa rua verdadeira.*

## FICHA TÉCNICA

### Programa

Superscape Do 3D  
**Sistema Mínimo**  
Windows 95/486 DX  
com 8 MB de RAM  
**Produtor**  
Superscape  
[www.superscape.com](http://www.superscape.com)

### Valor do registo

Não informado

### Limitação

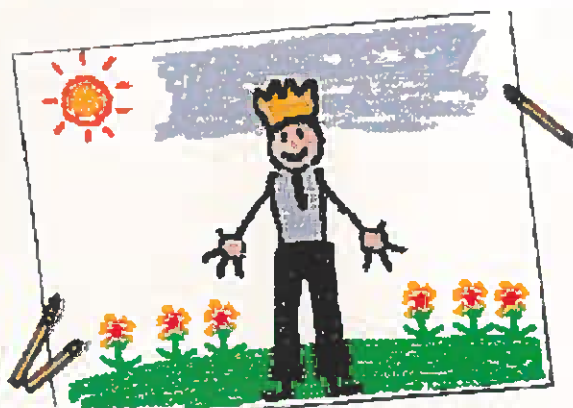
A opção *Guardar*  
não está acessível.



# Surpreenda o seu pai

**Seja criativo e faça um cartão multimédia personalizado no PC, para oferecer ao seu pai.**

**Escolha um dos cartões-modelo e substitua o texto que está em inglês pela mensagem que quiser. Acrescente sons e, quando estiver tudo pronto, envie-o por e-mail para o seu pai ou, então, entregue-o numa disquete.**



**B**arking Cards permite criar cartões com sons e animações. E, apesar do dia do pai já ter passado, é sempre um acto louvável oferecer-lhe um cartão. Por isso, utilize este programa para criar um cartão personalizado e enviá-lo por e-mail ou disquete ao seu pai.

Depois de instalado, abra o Barking Cards através do ícone Barking Cards Lite, que está no grupo Barking Cards, criado no botão Iniciar. Agora, faça assim, para criar um cartão animado:

**1** Na primeira janela, clique em *New Card*. No ecrã *Select a Card Type*, seleccione *Father's Day*, a única opção que está disponível nesta versão, e dê *Next*.

**2** Escolha um dos três cartões que aparecem, clicando em lista *Cards*, no lado direito. Depois, dê *Next*.

**3** Agora, substitua as mensagens, em inglês, que vêm no cartão, pelo texto que quer escrever. Para isso, dê dois cliques sobre a mensagem e escreva o

texto. Para trocar de ecrã, clique na seta para a direita, na parte inferior do cartão.

**4** Para acrescentar imagens e sons ao cartão, vá até ao terceiro ecrã e clique em *Add image*, para imagens, e em *Add Sound*, se for um ficheiro de som. Se tiver um microfone, clique em *Record Now* e grave a sua mensagem.

**5** Quando estiver tudo pronto, guarde o seu cartão. Clique em *Done* e, depois, em *No*. A seguir, clique em *Yes* e, na janela seguinte, escolha *Save as Both*.



**6** Espere um bocado e, na janela *Save as*, escolha o directório onde o ficheiro será guardado. Atribua-lhe um nome, clique em *Save* e, depois, em *OK*.

Agora, tem três opções: imprimi-lo, mas perde o som e as animações; enviá-lo por e-mail ou, então, gravá-lo numa disquete e mandá-lo por correio. Para o seu pai ver o cartão – isto não é válido se ele for impresso, como é óbvio –, basta que clique no ficheiro que o contém e vá a *Continue*. Pronto, o cartão animado será mostrado no ecrã.

## FICHA TÉCNICA

### Programa

Barking Cards 98

### Sistema Mínimo

Windows 95/ 486 DX com 8 MB de RAM

### Produtor

Blaze Technologies  
181-19 Centre Street  
MountainView,  
CA - 94041

### Telefone

(001 650) 691 94 50

### Fax

(001 650) 938 12 30

### Valor do Registo

Cerca de 7 200\$00

### Limitação

Só está disponível a opção para fazer cartões para o dia do pai. Na versão completa, existem cartões para várias ocasiões.

# Microsistema no seu PC

**Com o Jet-Audio pode ouvir CDs de áudio, ficheiros MIDI, sons Wave e até vídeos, sem ser preciso usar outro programa para fazer isso.**

**J**et-Audio é uma espécie de microsistema que permite ouvir CDs de áudio, sons do tipo wave, músicas MIDI e MOD (do género "dance music") e, também, um visualizador de ficheiros de vídeo AVI e MPG. Tudo num único programa. Além disso, traz um controlo remoto virtual, para que possa aceder a todas as funções do programa e, ainda, uma mesa de controlo de som, acompanhada

por um equalizador. A acrescentar a tudo isto, Jet-Audio também permite ouvir música em tempo real, directamente da Internet.

Depois de instalado – basta ir dando Next e, no fim, clicar em Finish –, abra o programa através do grupo Cowon, criado no botão Iniciar. Dê OK no primeiro ecrã e aparecerá o ecrã do Jet-Audio. Pode usar seis módulos. Mas, antes, veja o que cada um deles faz:

**O programa é constituído por seis módulos, que permitem ouvir diversos tipos de ficheiros sonoros. Além disso, ainda traz um controlo remoto virtual, para que possa aceder a todas as funções do Jet-Audio.**

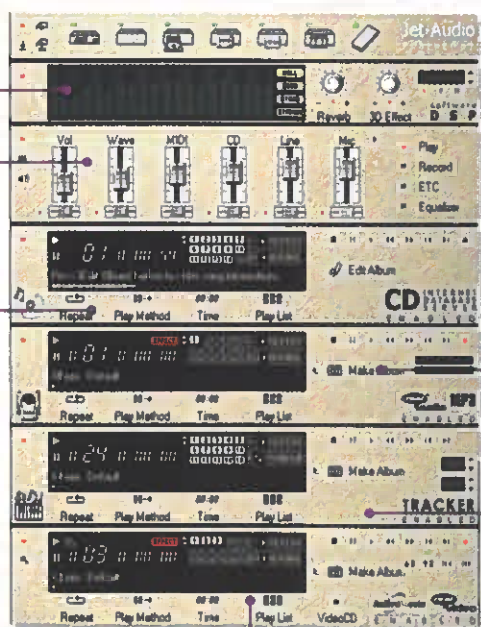
## Digital Signal Processor

– mostra um equalizador com o gráfico sonoro da música que está a tocar.

## Mixer

– mesa de som. Permite aumentar ou diminuir os diversos tipos de som dos módulos.

**Audio-CD** – toca os seus CDs de áudio. É possível criar um álbum com as suas canções preferidas – clique em *Edit Album* –, e, ainda, saber tudo a respeito do CD que está a tocar, por intermédio de endereços da Internet, que fazem a pesquisa e, depois, mostram os resultados.



**Digital Video Player** – para ver vídeos do tipo AVI, MPG, entre outros. Até pode guardar as imagens de vídeo como imagens BMP.



## Controlo Remoto

– disponibiliza todos os comandos do Jet-Audio, permitindo-lhe controlar os seis módulos, e oculta o programa, para libertar espaço no ecrã do PC – só fica visível o controlo.

**Digital Audio** – permite ouvir ficheiros com o formato wave, entre outros, e, ainda, escutar sons em tempo real, directamente da Internet.

**MIDI Player** – para ouvir sons MIDI, MOD (ficheiros de sons do tipo "dance music", que precisam de um programa específico para serem executados), entre outros.

## FICHA TÉCNICA

**Programa**  
Jet-Audio  
**Sistema Mínimo**  
486/66 com  
8 MB de RAM  
**Produtor**  
COWON System,  
Seoul, Korea  
**Telefone**  
(00 82 2) 578 87 43  
**Fax:**  
(00 82 2) 579 89 49  
**E-mail:**  
service@cowon.com  
**Valor do registo**  
Cerca de 5 200\$00  
**Limitação**  
30 dias a partir da  
data de instalação.





## Miúdas sedutoras

**Neste screen saver, imagens das Spice Girl vão animar o ecrã do seu PC.**

**O**s pedidos foram muitos. Por isso, resolvemos fazer a vontade aos nossos leitores e colocamos no *CD-ROM* um protector de ecrã com as famosas *Spice Girls*. Depois de configurado, várias imagens das miúdas sedutoras

vão aparecer no ecrã do seu computador sempre que ele ficar ocioso.

Se quiser usar este protector de ecrã, copie-o para o seu *PC*. Ele irá directamente para o directório do *Windows*. Depois, faça assim para o configurar:

- 1** Saia do *CD-ROM* e clique, com o botão direito do rato, num lugar livre da *Área de Trabalho (Desktop)*. No menu que aparece, escolha a opção *Propriedades*.
- 2** No ecrã *Propriedades do Monitor*, clique na aba *Protecção de ecrã*. No campo *Protecção de ecrã*, active o ficheiro *Spice2* e carregue em *OK*. Pronto, para ver o *Screen Saver*, clique em *Amostra* e não mexa no rato.



## Dançarinos Celtas

**Um protector de ecrã que coloca figuras engraçadas a dançar no seu PC.**

**D**o mesmo produtor do *Screen Saver Hey Macaroni*, que mostra macarrões a dançar a *Macarena*, *Livers Dance* traz para o ecrã do seu *PC* uma companhia de dança formada por figuras engraçadas e muito

simpáticas – parecidas com batatas ou figados –, que vão sapatear ao som de uma música celta.

Depois de instalado – basta ir clicando em *Next* e, no fim, em *Finish* –, dê *OK* no ecrã (*Chooser*) que aparece. Pronto, o protector de ecrã já está configurado.

Se quiser ver uma amostra de como ele funciona, clique, com o botão direito do rato, num lugar livre da *Área de Trabalho* e, no menu que aparece, escolha *Propriedades*. No ecrã *Propriedades de Monitor*, vá até à aba *Protecção de ecrã*, clique em *Amostra* e não mexa no rato.

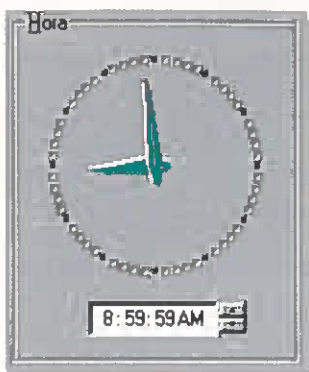
# Sincronize o seu PC

**Atom Time sincroniza o relógio do seu PC com o relógio atômico da Internet.**

Fácil de usar, *Atom Time 98* é um programa que, depois de instalado, vai acertar o relógio do seu PC com o relógio atômico – é mais preciso que os relógios normais – da Internet.

O que o programa faz é ligar-se a um servidor de Internet que esteja conectado a um relógio atômico, comparando o horário do seu computador com o do atômico e avisando-o caso ele esteja atrasado.

Depois de instalado – basta clicar em *Yes* e *Next* e, no fim, em *Finish* –, abra o programa através do ícone *Atom Time 98*, criado no grupo *AtomTome*, que está dentro do botão *Iniciar*. Faça assim, para actualizar o horário do seu computador:



**1** Ligue-se à Internet utilizando, por exemplo, o *Dial-Up*. Depois, abra o *Atom Time*. Perceberá que um ícone, parecido com o símbolo de um átomo, do programa vai aparecer na barra de tarefas do Windows.

**2** Clique sobre ele, com o botão direito do rato e, no menu que aparece, carregue em *Open*. Vai aparecer uma janela e o programa comparará o horário do seu PC com o do relógio atômico.

**3** No campo *Time Server* será mostrada a hora do relógio atômico. Em *Local PC*, aparece a hora do relógio do PC. Se estiver tudo certo, aparece no campo *Local PC Difference* a mensagem *Clocks match!*



**4** Para actualizar a pesquisa, clique em *Check* e espere. Se houver alguma diferença, clique em *Adjust*.

Agora, para sair do programa, basta clicar em *Exit*, mas, não se esqueça também de desligar-se da Internet.

## FICHA TÉCNICA

### Produtor

Bruce Adelsman  
P.O. Box 120681  
New Brighton, MN  
55112

info@atomtime.com

### Valor do registo

Cerca de 900\$00

### Limitação

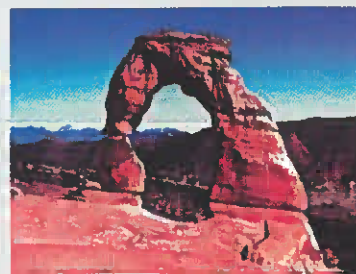
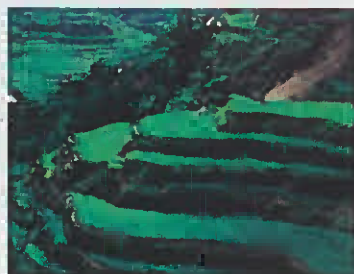
30 dias a partir da data de instalação.

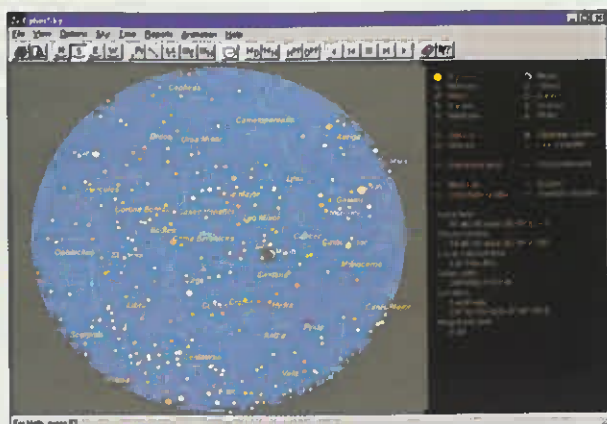
## Paisagens

**Tenha bonitas paisagens no ecrã do seu computador.**

Selecionamos 21 fotos de diversas paisagens que pode usar como quiser no seu PC, inclusive como papel de parede ou, então, juntamente com o *CorelDRAW8*, que também está no CD-ROM.

Para ver as paisagens directamente do CD, basta clicar no primeiro ficheiro e usar a seta de direcção para baixo. Se quiser ver a imagem em tamanho maior, clique sobre ela. E se gostar de alguma, copie-a para o seu PC. Ela irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom 23*, pasta *Lazer*, subpasta *Paisag*. Se quiser transformá-la logo em papel de parede, basta clicar em *Sim* no ecrã que aparece no fim da cópia.





## Planetário no PC

**Quando instalar o CyberSky, vai transformar o ecrã do seu PC num planetário.**

Com CyberSky pode transformar o seu PC num planetário particular. O programa pretende ensinar noções de astronomia, ajudar a explorar o céu e a estudar planetas, constelações e estrelas, além de toda a sua movimentação pelo céu. Pode ver, ainda, como eram as formações planetárias antigamente. Por exemplo, no dia em que você nasceu, hoje e, também, na passagem do milénio.

Além disso, CyberSky disponibiliza no ecrã do seu computador informações sobre estrelas, constelações, o Sol, a Lua e os planetas. Basta dar simples cliques no rato.

Instale o programa. Para isso, vá dando *Next* e *Yes* nos ecrãs que aparecem e, no fim, clique em *Finish*. Será criado um grupo no botão *Iniciar* e, também, um atalho para o CyberSky na Área de Trabalho. Para usar o programa, faça assim:

**1** Abra-o. Vai aparecer o ecrã principal com o céu a ser mostrado esfericamente e, no lado direito,

aparecem legendas dos astros que estão a ser mostrados (Sol, Lua...)

**2** Por exemplo, se clicar no menu *Options* e, depois, em *Location*, pode escolher uma cidade e, depois, ver como está o céu dessa localidade. No programa, estão disponíveis seis cidades portuguesas: Évora, Coimbra, Entroncamento, Faro, Lisboa e Porto. Mas, pode acrescentar as cidades que quiser. Basta clicar em *Add* e, no ecrã *Edit Location*, escrever o nome da cidade, não se esquecendo de informar a latitude e longitude – no quadro abaixo, vai encontrar a latitude e longitude de algumas cidades portuguesas.

| Cidade    | *latitude | *longitude |
|-----------|-----------|------------|
| Aveiro    | 40°38'27" | 08°38'16"  |
| Beja      | 38°00'52" | 07°51'14"  |
| Bragança  | 41°48'41" | 06°45'36"  |
| Leiria    | 39°44'51" | 08°48'05"  |
| Setúbal   | 38°30'50" | 08°30'50"  |
| Vila Real | 41°17'49" | 07°45'38"  |

**3** Explore o programa à vontade. Para simular a movimentação dos planetas, vá ao menu *Animation* e clique em *Play Forward*. Vai aperceber-se da passagem do tempo – é mostrada no lado direito do ecrã. Quando quiser parar, clique em *Stop*. Para sair do programa, vá a *File* e seleccione *Exit*.



## Músicas MIDI

**Uma selecção de músicas no formato MIDI, para ouvir no seu computador.**

Seleccionamos 18 músicas no formato *MIDI*, para usar no seu computador. Pode, inclusive, usá-las no programa *Cakewalk*, que incluímos no *CD-ROM*.

Para as ouvir directamente do *interface* do *CD-ROM*, basta clicar sobre o nome de um ficheiro e, depois, carregar na seta verde para a direita. Se gostar de alguma música, copie-a para



o seu PC. Ela irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom23*, pasta *Lazer*, subpasta *MIDI*. Depois, é só usá-la.



# Os grandes momentos



na  
sua...



# Batalha n



**Em X-COM – Interceptor, o quarto jogo desta série, terá de combater alienígenas que querem dominar uma base espacial dos humanos.**

**Como em todos os combates espaciais, em X-COM também deverá fazer manobras rápidas e ter pontaria certa, para destruir as naves inimigas antes que elas destruam a sua.**

**U**ma aventura no mínimo diferente do tradicional. Desta vez, em X-COM – Interceptor, o quarto jogo da conhecida série X-COM, você vai participar, num futuro distante, em mais um combate contra alienígenas. A sua nave possui uma velocidade supersônica, muita versatilidade nas manobras e está equipada com canhões a laser e mísseis da última geração.

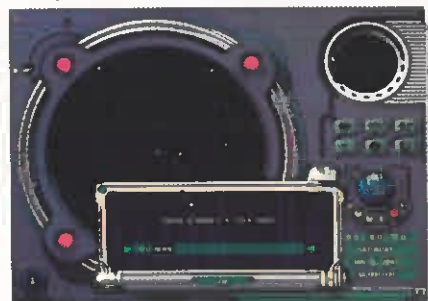
A sua missão é destruir uma frota de naves inimigas que pretende invadir uma base espacial dos humanos. A tarefa que lhe está destinada não é nada fácil e vai exigir muita habilidade e sorte, uma vez que o jogo é um simulador de vôo espacial com muitos comandos. Nesta reportagem, vai aprender os primeiros passos para entrar em acção e, também, algumas dicas que o ajudarão durante o jogo.

## Primeiros passos

X-COM precisa de ser instalado. Vá dando *Next* e *Yes* nos ecrãs que aparecem e, no fim, clique em *Finish* – será criado um grupo no botão *Iniciar*. Além disso, é

preciso ter o *DirectX5* instalado no computador. Caso não o tenha, clique em *Antes de Pedir Ajuda*, no CD-ROM, e faça a instalação. Para executar o jogo, vá a *Iniciar*, localize o grupo X-COM *Interceptor Demo* e clique no ícone com o mesmo nome. Se aparecer alguma mensagem, clique em *Yes*. Agora, siga estes passos para começar a jogar:

**1** No menu principal, clique em *Single Play* e, depois, vá a *Beginner*. No próximo ecrã, escreva o seu nome no campo correspondente e dê *OK*.



**2** Repare que o tempo começa a passar. Para entrar em acção, deve esperar que ocorra alguma chamada. Aguarde alguns instantes e, quando aparecer a janela com uma mensagem de Alerta (*Alert*), clique no botão *Launch Mission*.



## FICHA TÉCNICA

### Programa

X-COM Interceptor

### Sistema Mínimo

Windows 95

Pentium 166 com 16

MB de RAM

### Produtor

Microprose

### Distribuidor

Ecofilmes

(056) 836 200.

### Preço sugerido

10 990\$00

### Limitação

Uma missão.

# o espaço

## COMANDOS

- ↑ – volta a nave para cima.
- ↓ – volta a nave para baixo.
- ← – volta para a esquerda.
- – volta para a direita.
- Enter** – dispara o canhão.
- Barra de espaço** – dispara o míssil.
- T** – troca de arma.
- [+]** – aumenta a velocidade.
- [-]** – diminui a velocidade.
- Backspace** – aceleração máxima.
- F1 a F8** – muda a visão do jogo.
- Tab** – acciona o *Afterburner* – (aumenta a aceleração).

**3** No ecrã seguinte, deve seleccionar as naves que irão participar no combate. Tem três naves à escolha. Basta clicar sobre uma delas. Depois, dê **OK**.



**4** Para situar-se na missão e saber o que está a acontecer, clique em **Close**, na janela que está no lado esquerdo. Aparecerá um mapa. O ponto verde são as suas naves a preparar o confronto com os alienígenas. Para acelerar, pode clicar nos botões vermelhos, que estão abaixo do globo terrestre, no lado direito do ecrã.

**5** Aparecerá novamente uma janela de alerta. Agora, clique em **Attack**

*Alien Fleet*. Selecciona a nave que vai conduzir e dê **OK**.

Pronto. Já está dentro da nave. Agora, basta atacar os alienígenas (veja a caixa *Comandos*). A sua nave está equipada com um radar de cada lado. Cada um deles deve ser usado como auxiliar das suas manobras em direcção às naves alienígenas, que são indicadas pelos pontos vermelhos pertencentes ao painel de controlo interno da nave.

Quando estiver a ir em direcção a uma nave inimiga, aparecerá no meio do ecrã uma espécie de mira. Mantenha-a centrada em direcção à nave alienígena e quando o círculo passar de verde para vermelho, carregue na barra de espaço, para disparar um míssil contra o inimigo. O seu objectivo é destruir todas as naves adversárias.



*Para destruir as naves inimigas, vai contar com uma nave equipada com armas da última geração e, como é óbvio, com a sua habilidade para fugir do perigo.*

## DICAS

- ✓ As naves espaciais têm capacidade para manobrar em todas as direcções. Por isso, é muito fácil perder a orientação. Utilize sempre os radares, para conduzir a sua nave na direcção correcta.
- ✓ Para atingir as naves inimigas, a melhor estratégia é ficar distante delas e, depois, manobrá-las em direcção ao adversário. Assim, terá tempo de fazer pontaria e disparar. Geralmente, os combates a curta distância não funcionam.
- ✓ Se for impossível ficar distante, uma boa solução é utilizar a metralhadora, que é uma excelente arma para combates de curta distância, apesar de não produzir o mesmo estrago que os mísseis.



# Guerra e

**Em Incubation, a sua missão é tentar sair são e salvo de uma floresta cheia de armadilhas e insectos gigantes que cospem fogo.**



**O principal objectivo é sair da floresta sem que os soldados sejam destruídos pelos insectos ou caiam em armadilhas.**

## FICHA TÉCNICA

### Programa

Incubation

### Sistema Mínimo

Windows 95/Pentium 90  
com 16 MB de RAM

### Produtor

Blue Byte

### Distribuidor

Inforgames

### Telefone:

(01) 812 84 45

### Preço sugerido

10 150\$00

### Limitação

Uma missão.

**I**ncubation é um jogo de estratégia do início ao fim. A sua missão é controlar um grupo de soldados armados com tecnologia de ponta e encontrar a saída de uma floresta cheia de armadilhas, antes que a sua equipa seja aniquilada pelos inimigos.

Até aqui não há nada de assustador. No entanto, o grande problema é que os inimigos são insectos gigantes que cospem fogo por todos os lados. Apesar de poder atacá-los, este jogo não é de acção, mas de estratégia, uma vez que tem de planear-se tudo: desde a posição dos soldados, no princípio do nível, até à movimentação de cada um deles.

Instale o jogo. No primeiro ecrã, clique em *Install Game*. No ecrã seguinte, dê *Next* e espere que a instalação acabe. Para começar a jogar, clique em *Start Game*. No entanto, é preciso ter o *DirectX5* instalado. Se não o tiver, vá a *Antes de Pedir Ajuda*, no CD-ROM e instale-o.

## Preparação

Antes de começar a jogar, deve planear de forma estratégica o seu ataque aos inimigos. É nesta altura que ficará definida a posição de cada um dos seus soldados no início do combate. Para realizar essa tarefa, acompanhe os passos que se seguem:



**1** Execute o jogo. No primeiro ecrã, clique em *Start Game* e, no menu que aparece, vá a *Instant Action*. No campo *No Name*, escreva o seu nome e dê *OK*.

**2** No ecrã seguinte, clique em *Jungle* e dê *OK*. Serão mostradas as informações da missão. Clique em *Build squad*, para criar a sua equipa.

**3** Para incluir soldados na sua equipa, clique em *Recruit unit*. Nesta primeira missão, três soldados são suficientes. No fim, clique em *Back*.

**4** Agora, deve colocar os soldados no local do combate. Clique em *Deploy units*. Aparecerá uma janela com alguns pontos vermelhos, que indicam os sítios onde pode colocar os seus soldados – basta clicar com o rato no

# estratégica

sítio desejado. Sugerimos que os coloque todos no lado esquerdo do ecrã.



**5** No fim, clique no último botão – o que tem o desenho de uma seta – da barra vertical que está à direita. Pronto. Dê *Enter* e assistirá a uma animação que mostra parte das armadilhas do cenário. Quando ela acabar, já pode controlar os seus soldados.

## Combate

A sua missão é passar pela floresta e chegar a uma saída (marcada a vermelho), do lado leste. O problema são os inimigos e as armadilhas que estão espalhados por todo o nível.

O funcionamento do jogo é muito simples. Movimente um soldado de cada vez, seleccionando-o com um clique do rato. Quando passar com o cursor perto do soldado escolhido, aparecerão alguns pontos indicados por números. Esses pontos determinam os locais por onde se pode mover o soldado – basta clicar no lugar. Se quiser movimentar todos os soldados de

uma vez, clique duas vezes sobre o ponto de destino.

A outra alternativa que tem é atacar o inimigo, ou seja, o insecto gigante. Para fazer isso, seleccione um dos soldados e, depois, clique sobre o alvo, mas é preciso que não exista nenhum obstáculo entre os dois. Uma rajada de tiros será disparada automaticamente.

**Atenção:** tenha cuidado, pois o insecto pode atacá-lo a si primeiro.

Além disso, não basta destruir todos os inimigos. O seu principal objectivo é encontrar a saída. Como o jogo está centrado sobretudo na estratégia, não se preocupe em acertar nos insectos, mas em desviar-se deles, para encontrar a saída. Pode ter a certeza de que não será nada fácil.

Para sair do jogo, clique no botão vermelho, o último, da coluna que está no lado esquerdo.



*Os insectos são rápidos e, como cospem fogo, podem queimar os soldados num ápice. Por isso, tente manter-se longe deles até encontrar a saída.*



# Combata com

*Em Team Apache, assuma os comandos de um helicóptero e participe num combate aéreo contra os soldados russos que estão a atacar uma base militar.*



**Como não é nada fácil pilotar um helicóptero, nesta reportagem vamos ensinar os primeiros passos, para que consiga fazer descolar o aparelho e cumprir a sua missão.**

**U**m simulador de voo com muita acção e perigo. Em Team Apache, estará ao comando de um helicóptero de combate e deverá destruir tropas inimigas russas que estão a atacar a sua base tanto pelo ar como por terra.

Como em todos os simuladores, este jogo tem muitos e complicados comandos. No entanto, nesta reportagem fizemos um passo a passo, para que consiga realizar a sua missão. Boa sorte!

## Instalação

Instale o programa – basta ir dando *Next* e *Yes* nos ecrãs que aparecem. No fim, clique em *No*. O grupo *Team ApacheDemo* será criado no botão *Iniciar*. Mas, é preciso ter o *DirectX 5* instalado no PC. Caso contrário, o jogo não vai correr. Para fazer a instalação, vá ao item "Antes de Pedir Ajuda", no CD-ROM, e instale o programa. Para abrir o *Team Apache*, basta clicar no ícone que está dentro do grupo criado no botão *Iniciar*.

## Descolagem

Mal se entra no jogo, vão aparecer algumas imagens enquanto ele é carregado – surge uma barra vermelha no rodapé do ecrã. Pouco depois, já estará na pista a comandar o helicóptero, pronto a descolar. Se está habituado a simuladores, vá directamente à caixa *Comandos* e comece a jogar. Ao invés, se ainda não tem experiência neste tipo de jogo, veja o passo a passo que fizemos

# helicópteros



com os procedimentos necessários para jogar. O primeiro deles é a descolagem. Acompanhe:

**1** O helicóptero está pousado. Carregue na tecla "E", para ligar o motor e espere alguns segundos até que a hélice fique com uma rotação elevada.

**2** Carregue na tecla mais [+], no teclado numérico, para acelerar a rotação da hélice. Quando ela atingir um certo nível, o helicóptero começará a subir.

## COMANDOS

[+] e [-] – acelera e desacelera o motor do helicóptero.

←→↑↓ (teclado numérico) – movimentam o helicóptero.

E – liga o motor.

M – activa todas as armas.

Barra de espaço – dispara a arma seleccionada.

Backspace – selecciona outra arma.

Insert – troca de alvo.

F1 a F9 – mudam a visão de câmara.

7 – solicita a um companheiro seu que persiga um inimigo.

8 – solicita a um companheiro seu que ataque um inimigo.

Esc – sai do jogo.

**3** Se mantiver a aceleração elevada, o helicóptero continuará a subir. Por isso, depois de atingir uma altura razoável, carregue na tecla menos [-], no teclado numérico, para fazer abrandar o helicóptero e deixá-lo estável.

## O Ataque

Com o helicóptero já no ar, o seu objectivo nesta versão de *Team Apache* é destruir as tropas russas inimigas que estão a atacar a sua base. Os russos têm tropas terrestres e aéreas. Por isso, terá bastante trabalho. Siga estes passos, para aprender a atacar os inimigos:

**1** Repare que existem alguns elementos verdes fluorescentes no ecrã. A linha horizontal superior indica a direcção que deve seguir para atacar os seus alvos e o local onde está o

*Durante o combate, tenha atenção, porque as tropas inimigas vão atacá-lo tanto por terra como pelo ar. Por isso, caso se descuide, de certeza que será atingido e a missão chega ao fim.*



inimigo é mostrado por uma marca como esta [^]. Utilize as setas de direcção do teclado numérico, para manobrar o helicóptero e alinhar a marcha no sentido da linha horizontal. Desse modo, estará a movimentar-se na direcção correcta.

**2** Quando chegar perto do local, o seu alvo ficará marcado com um quadrado verde, o que facilita a mira. Carregue na tecla "M", para activar todas as armas e vá-se aproximando.



**3** Quando se aproximar do inimigo, terá de fazer pontaria – use as setas de direcção do teclado numérico – e disparar, carregando na barra de espaço.



**4** Depois de eliminar o alvo, carregue na tecla *Insert* e aparecerá uma nova marca na linha horizontal, a indicar mais um inimigo.

A missão é extensa. Por isso, deve ter muita paciência para vencer. No fim, é necessário fazer aterrar o helicóptero. O processo é o mesmo que o da descolagem só que em sentido inverso.



*Se perceber que está em perigo, carregue nas teclas 7 e 8, para que os seus companheiros venham ajudá-lo.*

Posicione o helicóptero sobre a pista e vá carregando nas teclas [-] e [+], para que ele desça gradualmente. Depois de aterrar, carregue em "E", para desligar os motores e pronto, a sua missão está concluída.

#### DICAS

- ✓ Não faça manobras próximas do solo, porque geralmente elas acabam em acidente.
- ✓ Se não estiver a dar conta do recado, peça ajuda, carregando nas teclas 7 e 8. Esse sinal instrui os seus companheiros a atacarem e perseguirem os que estiverem a atacá-lo a si.
- ✓ O helicóptero tem diversas armas. Entre elas, destacam-se metralhadoras e mísseis de longa e curta distância. Para trocar de arma durante o ataque, carregue na tecla de *Backspace*.
- ✓ Geralmente, os alvos terrestres são mais fáceis de serem destruídos. Tente começar o ataque sempre por eles.

#### FICHA TÉCNICA

##### Programa

Team Apache

##### Sistema Mínimo

Windows 95

Pentium 133 com 16

MB de RAM

##### Produtor

Mindscape

##### Distribuidor

Inforgos

##### Telefone

(01) 812 84 45

##### Preço sugerido

Não informado

##### Limitação

Uma missão.





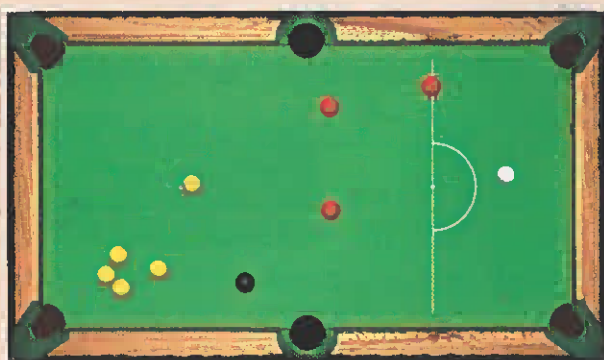
## Addiction PinBall

**Jogue Pinball com as personagens de Worms, em Addiction Pinball.**

**L**embra-se de *Worms*, aquele jogo no qual simpáticas minhocas disputam uma verdadeira guerra? Pois é, ele ganhou uma versão de *pinball*. Neste jogo, a mesa de *pinball* é totalmente dedicada às personagens de *Worms* e tem imagens gráficas e efeitos da melhor qualidade.

O jogo corre directamente do CD-ROM e, logo ao entrar, carregue em *Enter*, para ter acesso à mesa de *pinball*. Os comandos são simples: a tecla *Enter* atira a bola e as teclas *Shift* da direita e esquerda controlam as patilhas que comandam a bola. Se quiser fazer batota, balance a mesa. Para fazer isso, carregue na barra de espaço. Tem direito a três bolas. Para sair do jogo carregue em *ESC*.

**FICHA TÉCNICA**  
**Produtor**  
 Microprose  
**Distribuidor**  
 Ecofilmes  
**Telefone**  
 (056) 836 200  
**Preço sugerido**  
 7 990\$00  
**Limitação**  
 Três bolas.



## Bilhar digital

**Jogue uma partida de bilhar com um amigo no ecrã do PC.**

**P**oolster é um jogo muito fácil e traz para o ecrã do PC as emoções de uma partida de bilhar. Apesar de não ser muito sofisticado nem ter imagens gráficas

## Batalha Naval

**Jogue batalha naval, em português, contra o computador.**

**V**ersão electrónica do clássico *Batalha Naval*. O objectivo é acertar no máximo de embarcações escondidas no ecrã. O jogo está em português e tem 200 tiros para tentar vencer.

Após o ter instalado, abra-o através do grupo criado no botão *Iniciar*. Depois, é só ir clicando nos quadrados azuis, para tentar acertar nos inimigos.

Para começar uma nova partida, clique no menu *Jogo* e, depois, em *Novo Jogo*. Quando quiser sair, carregue em *F5*.

**FICHA TÉCNICA**  
**Produtor**  
 Sem Limites  
**Telefone/fax**  
 (00 55 11) 876 73 13  
**Valor do registo**  
 Cerca de 1800\$00  
**Limitação**  
 Só se pode jogar cinco vezes.



em 3D, diverte muito.

Depois de instalado – basta ir clicando em *Yes* e *Next* e, no fim, carregar em *Finish* — abra o jogo através do grupo *Accessories*, criado no botão *Iniciar*.

Dê *OK* no primeiro ecrã que aparece. *Poolster* é para ser jogado por duas pessoas, que intercalam as jogadas. Na mesa, existem sete bolas vermelhas e outras tantas amarelas. O objectivo de cada jogador é fazer entrar todas as bolas da mesma cor nos buracos.

Para determinar o sítio onde o taco deve bater na bola branca, utilize o desenho que está no canto inferior direito do ecrã. Escolher a direcção que se quer dar é mais simples: basta clicar na bola que se quer tentar introduzir no buraco para que a bola branca vá nessa direcção. Quanto mais distante da bola for dado o clique maior força ele terá. Ganha quem introduzir primeiro todas as bolas da mesma cor.

Para sair do jogo, vá a *Game* e clique em *Exit*.

**FICHA TÉCNICA**  
**Produtor**  
 J.H.C. SoftWare,  
 Inglaterra  
<http://freespace.virgin.net/j.h.c/>  
**Valor do registo**  
**On-line**  
 Cerca de 3600\$00  
**Limitação**  
 30 dias.



## Futebol campeão

**Dispute uma partida de futebol entre Estados Unidos e País de Gales.**

**S**uper Match Soccer é um jogo de futebol para ser jogado por duas pessoas que dividem o mesmo teclado. Nesta versão, vai disputar uma partida entre os Estados Unidos e o País de Gales e até pode configurar a sua equipa tacticamente.

### COMANDOS

|                      | Jogador 1 | Jogador 2          |
|----------------------|-----------|--------------------|
| Movimentação         | ←→↑↓      | setas teclado num. |
| Remate rasteiro      | J         | Insert             |
| Remate a meia altura | K         | Home               |
| Remate por alto      | L         | Del                |
| Corrida              | H         | End                |

O jogo precisa de ser instalado e, no fim, o grupo Cranberry Source será criado no botão *Iniciar*. Abra o *Match Soccer* e, quando aparecer o menu principal, clique na opção *Friendly*. No próximo ecrã, seleccione a formação das equipas. O jogador número 1 deve usar as setas de direcção para movimentar-se no menu enquanto o segundo elemento utiliza as setas do teclado numérico.

Para começar um encontro, ambos devem ir à opção *Play Match* e pressionar, respectivamente, as teclas *Enter* e *Insert*.

Dê novamente *Enter*, para que as equipas entrem em campo. O jogador número 1 controla os futebolistas que têm um círculo amarelo enquanto o número 2 comanda os que têm um círculo vermelho (ver *Comandos*). Para sair do jogo, tecla *ESC*.

### FICHA TÉCNICA

**Produtor**  
Acclain  
**Distribuidor**  
Ecofilmes  
**Telefone**  
(056) 836 200  
**Preço sugerido**  
7 990\$00  
**Limitação**  
Um encontro amigável.

## Animaniacs

**Ajude Smoocher, personagem dos Animaniacs, a vencer os seus inimigos com beijos hipnotizantes.**

**E**m Smoocher, nome de uma personagem dos Animaniacs – desenhos animados da Warner Bros – a sua missão é ajudar o herói a distribuir beijos pelos inimigos com o objectivo de hipnotizá-los e poder escapar a um pesadelo.

O jogo corre directamente do CD-ROM e assim que o abrir dê *Enter*, até aparecer o menu principal. Depois, clique em *New Game*, para começar a jogar.

Os comandos são simples: as setas para a direita e esquerda movem as personagens para os respectivos lados; a seta para cima, salta; e a barra



de espaço dispara um beijo. Sempre que um beijo atingir um inimigo, ele ficará imobilizado. Quando isso acontecer, basta passar perto dele, para o eliminar. São três níveis. O primeiro é simples. No segundo, são necessários dois beijos para imobilizar o médico e, no terceiro, precisa-se de três beijos para paralisar a enfermeira. Para sair do jogo, carregue em *ESC*.

### FICHA TÉCNICA

**Produtor**  
Funnybone  
[www.funnybone.da](http://www.funnybone.da)  
[vd.com](http://vd.com)  
**Preço sugerido**  
Cerca de 4 500\$00  
**Limitação**  
Três níveis.



## Guerra de robôs

**Em BeastWars, dispute uma batalha entre robôs que se transformam em animais.**

**FICHA TÉCNICA**  
**Produtor**  
 Hasbro Inc. - USA  
**Valor do registo**  
 Não informado  
**Limitação**  
 Só uma missão.

**A**ssuma os comandos de um robô que tem poderes especiais e tente destruir vários adversários. Um dos poderes do robô é a mutação, ou seja, com



um simples comando do teclado pode transformá-lo num rato ou numa formiga, dependendo do robô escolhido. A vantagem desta transformação é a rapidez de movimentos dos animais, que facilita a fuga aos tiros inimigos. *BeastWars* corre directamente do CD-ROM. Na primeira janela que aparece, clique em *Demo* e espere que apareça o ecrã principal. Vá a *Start* e, no ecrã seguinte, selecione um dos dois robôs, usando as setas de direcção para a esquerda e direita. Em

seguida, vá dando *Enter* até chegar ao ecrã do jogo. O seu objectivo é destruir um centro de comando inimigo que está escondido (ver caixa *Comandos*). Quando quiser sair do jogo, carregue em *ESC*.

### COMANDOS

- ↑ - anda para a frente.
- ↓ - anda para trás.
- ← - anda para a esquerda.
- - anda para a direita.
- Barra de espaço** - dispara.
- 0 (zero)** - muda a visão do jogo.
- Ctrl** - salta.
- Alt** - transformação em animal.
- S** - acciona arma especial.
- Shift** - corre.
- Z** - passo lateral para a esquerda.
- X** - passo lateral para a direita.

## Velocidade futurista

**A bordo de um carro do futuro, tente acelerar a fundo numa pista muito desafiante.**

**E**m *Motorhead*, vai pilotar um carro desportivo muito futurista num circuito cheio de curvas e armadilhas.

Nesta versão, estará sozinho na pista, sem qualquer adversário para o atrapalhar, e poderá treinar a sua habilidade ao volante.

Instale o jogo - basta ir dando *Next* nos ecrãs que aparecem. No fim, clique em *Finish* e será

### COMANDOS

- ↑ - acelera.
- ↓ - trava.
- - vira para a direita.
- ← - vira para a esquerda.
- Barra de espaço** - visão traseira.
- F1, F2 e F3** - muda a visão de câmara.
- ESC** - sai do jogo.



criado um grupo no botão *Iniciar*. Mas, é preciso ter o *DirectX5* instalado no seu PC. Se não o tiver, vá a *Antes de Pedir Ajuda*, no CD-ROM, e instale o programa.

Para executar o jogo, clique no ícone *Motorhead Playable Demo Highres*, que está dentro do grupo com o mesmo nome.

No ecrã que aparece, carregue na tecla *Enter* e, depois, já pode começar a guiar - veja a caixa *Comandos*.

**Atenção:** se tiver problemas em executar o jogo, tente corrê-lo através do outro ícone - *Motorhead Playable Demo Lores* - que também foi criado no botão *Iniciar*.

**FICHA TÉCNICA**  
**Produtor**  
 Gremlin  
**Distribuidor**  
 Inforjogos  
**Telefone**  
 (01) 812 84 45  
**Limitação**  
 Só uma pista.





# GUIA DO CD-ROM

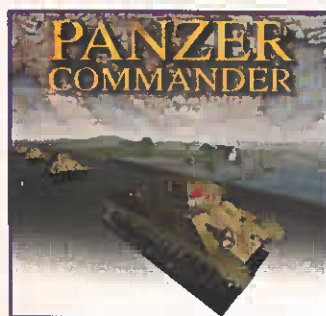
**Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residência. Os preços são recomendados por eles.**

**GIL CONSTRÓI A TUA EXPO**  
(PORTUGUÊS E INGLÊS)  
GRUPO FORUM  
(01) 313 82 00  
3 900\$00

**I**nfantil. Em tempo de EXPO'98, não há nada melhor que embarcar com o simpático Gil numa viagem pelos oceanos. As crianças serão convidadas a conhecerem melhor a forma de navegar, assim como o que existe no fundo dos mares. Além disso, pelo caminho, encontrarão divertidos jogos e aventuras e têm a missão de



recolher troféus que, mais tarde, utilizarão para construir a sua própria EXPO. Certamente que os mais pequenos vão adorar.



**PANZER COMMANDER**  
(MANUAL EM PORTUGUÊS)  
MINDSCAPE  
INFORJOGOS  
(01) 812 84 45  
9 150\$00

Ao comando de um tanque de guerra participe em duros combates na Alemanha e na Rússia. Além de estar em território inimigo, você também lutará sozinho contra um batalhão de rivais. Por isso, tenha cuidado e seja inteligente, de modo a poder orquestrar a melhor estratégia para acabar com os inimigos.



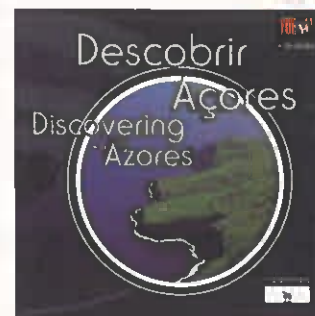
**VIAGEM AO AZUL ULTRAMARINO**  
(PORTUGUÊS E INGLÊS)  
GRUPO FORUM  
(01) 313 82 00  
5 900\$00

Uma viagem às profundezas dos oceanos. É um produto feito a partir dos conteúdos existentes no Pavilhão do Futuro da EXPO'98 e pretende basicamente dar a conhecer o mundo marítimo. Dos muitos temas e recursos existentes, destaca-se a possibilidade de explorar um conjunto de sensações sonoras e visuais relativas aos oceanos.



**GOLO 98**  
(PORTUGUÊS)  
BIMOTOR  
BIMOTOR  
(01) 714 53 55

Estratégia. Ideal para os que gostam de futebol. Semelhante ao extinto programa televisivo "Os donos do jogo", aqui são 7 500 perguntas, com um grau de dificuldade de 0 a 5. Cerca de 1000 fotografias dos craques e a possibilidade de jogar em rede são duas das mais-valias deste jogo que deve deixar os adeptos do desporto-rei muitas horas à frente do computador.



**DESCOBRIR AÇORES**  
(PORTUGUÊS E INGLÊS)  
GRUPO FORUM  
(01) 313 82 00  
4 900\$00

Um roteiro completo sobre o arquipélago açoriano. Informações sobre cada uma das 9 ilhas; um guia turístico; história e cultura do território e uma área destinada à alma açoriana, com as tradições e personalidades da região, são os pontos fortes deste programa. Ideal para quem quer ficar a conhecer profundamente o arquipélago dos Açores.

# Assine já



NOTA: Os dados recebidos são processados automaticamente e destinam-se à gestão da sua assinatura e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Se não deseja receber outras propostas comerciais, assinale aqui: ☐

# Nesta Edição

## DICAS & TRUQUES

Respostas às dúvidas dos leitores, para resolver qualquer problema e dicas seleccionadas pela redacção para usar melhor os programas que já tem no PC

## UPGRADE



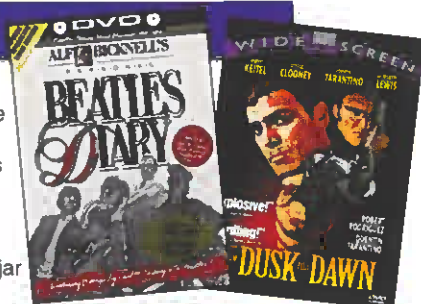
Testamos o Windows 98 para que possa ficar a saber as novidades em relação ao Win 95 e se é vantajoso instalar o programa agora. Preparamos, também, um resumo com as principais informações do mundo da informática, em Portugal e no Mundo, para que fique por dentro do que está a acontecer.

## 2 PROGRAMAS COMPLETOS

**Memorizador** – para agendar os seus compromissos no PC  
**Teste de QI** – para medir o seu Quociente de Inteligência

## DVD

Verifique os lançamentos mundiais em DVD: Aberto até de Madrugada; Gattaca, entre outros, e, também, as novidades em DVD-ROM: Beatles Diary e AAA Map'n'Go, um mapa completo dos Estados Unidos, ideal para quem está pensando viajar



## 9 APLICATIVOS



- **Cálculos Químicos** – tabela periódica que permite calcular rapidamente a massa das fórmulas químicas. Em português
- **CorelDRAW** – versão 8 deste poderoso editor de arte, completo por 30 dias
- **Fast Track** – faça o planeamento das suas reuniões, festas ou entrega de trabalhos, directamente no ecrã do PC
- **Kalkulator** – calculadora científica com vários recursos e funções
- **Set Me Up** – permite fazer facilmente alterações no seu Windows, como alterar a imagem de entrada, por exemplo
- **VirusSafe Web** – proteja o seu PC contra vírus que podem vir com ficheiros extraídos da Internet
- **Vocabulary** – aumente o seu vocabulário em inglês
- **Key Text** – crie atalhos para os textos que digita frequentemente
- **Desinstalador de ficheiros** copiados a partir do nosso CD-ROM

## Guia de Compras

Guia com os lançamentos nacionais em CD-ROM. Todos testados na prática, e com a opinião da redacção, para o ajudar na altura das suas compras

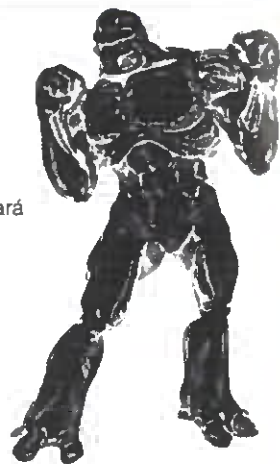
## 10 ITENS DE LAZER



- **Screen Saver Spice Girls** – coloque as sedutoras miúdas no ecrã do seu computador
- **Screen Saver Liver Dance** – protector de ecrã que coloca figuras engraçadas a dançar no ecrã do PC
- **Atom Time 98** – sincronize o relógio do seu PC com o relógio atómico da Internet, através de um site específico
- **Do 3D** – crie cidades imaginárias em 3D no ecrã do PC. Depois, passeie por elas
- **BCards** – crie cartões multimédia com sons e animações especialmente para o seu pai
- **Paisagens** – Selecção com 21 fotos de paisagens diversas para usar como quiser no PC
- **Jet-Audio** – microsistema que permite ouvir os seus CDs de áudio ou qualquer outro formato de ficheiro sonoro
- **CyberSky** – transforme o ecrã do seu PC num planetário. Você vai ter noções de astronomia e poderá ver o alinhamento dos planetas
- **Músicas MIDI** – São 18 músicas no formato MIDI que pode usar como quiser no computador
- **Cakewalk** – um dos melhores programas de música do mercado. Permite criar as suas próprias partituras

## 10 JOGOS 8 DEMOS E 2 SHAREWARES

- **Team Apache** – ao comando de um helicóptero de guerra, a sua missão é impedir um ataque de soldados russos a uma base militar
- **Motorhead** – a bordo de um carro do futuro, tente acelerar a fundo numa pista bastante desafiante
- **X-COM** – quarto jogo da série. Aqui, entrará numa batalha espacial contra alienígenas
- **Incubation** – estratégia. A sua missão é tentar sair de uma floresta cheia de armadilhas e insectos gigantes
- **Addiction Pinball** – jogue Pinball numa mesa com o tema do jogo Worms
- **Futebol** – dispute uma partida de futebol entre Inglaterra e o País de Gales, directamente no ecrã do seu computador



- **Batalha Naval** – versão electrónica do clássico batalha naval. São 200 tiros para destruir a artilharia inimiga. Jogo em português
- **Bilhar** – jogo de bilhar para ser disputado por duas pessoas no ecrã do computador
- **BeastWar** – na pele de um robô com o poder de se transformar em animal, tente destruir uma base inimiga
- **Smoocher** – ajude a personagem dos desenhos animados Animaniacs a sair de um labirinto

## MUNDO DO CD-ROM

Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e um suplemento com os melhores endereços da Internet. Se faltarem, peça-os no seu ponto de venda.